M.A.X.2™

MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION



INSTALLATION

Anleitung für Installation und Registrierung:

Legen Sie die *M.A.X.2*-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Ist bei Ihrem Computer die Autoplay-Funktion von Windows 95 aktiviert, erscheint ein Menü. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Install" (Installieren), und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, um die Installation durchzuführen. Andernfalls doppelklicken Sie auf „Arbeitsplatz" und dann auf Ihr CD-ROM-Laufwerk; mit einem weiteren Doppelklick auf das Setup-Symbol beginnt die Installation.

Nach Abschluß der Installation erscheint ein Trailer (beim erstmaligen Spielen). Danach können Sie Ihr Spiel registrieren lassen. Die ersten drei Male, wenn Sie die *M.A.X.2*-CD einlegen, erhalten Sie die Möglichkeit, sich registrieren zu lassen. Dann können Sie einen Code (123) eingeben, so daß das Registrierungsprogramm Sie nicht mehr stört. Als Alternative können Sie das Registrierungsprogramm so oft abbrechen, bis Sie bereit sind, sich registrieren zu lassen. Wenn Sie den Code eingeben und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt registrieren lassen wollen, müssen Sie es neu installieren.

SPIELSTART

Zuerst müssen Sie *M.A.X.2* installieren (siehe vorhergehendes Kapitel). Legen Sie die *M.A.X.2*-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Ist bei Ihrem Computer die Autoplay-Funktion von Windows 95 aktiviert, gelangen Sie zum Menü „Autoplay". Andernfalls öffnen Sie den Arbeitsplatz und doppelklicken auf Ihr CD-ROM-Laufwerk; mit einem weiteren Doppelklick auf das *M.A.X.2*-Symbol gelangen Sie zum Menü „Autoplay".
In diesem Menü stehen Ihnen folgende Optionen offen:

Play (Spielen): Damit gelangen Sie zum Hauptmenü.

Read Me: Hier erhalten Sie wichtige Informationen zu Updates und Tips zur Problembehebung. Auf Ihrer CD-ROM befindet sich außerdem die Datei STATS.TXT, in der Sie umfangreiche statistische Informationen zu den Einheiten und Gebäuden in diesem Spiel finden.

Explore CD (CD durchsuchen): Mit dieser Funktion können Sie den Inhalt der *M.A.X.2*-CD durchsuchen.

Uninstall (Deinstallieren): Mit dieser Funktion können Sie *M.A.X.2* von Ihrem Computer entfernen.

Exit (Beenden): Mit dieser Funktion verlassen Sie das Menü „Autoplay" von *M.A.X.2*.

DAS HAUPTMENÜ

Betätigen Sie die Schaltfläche „Play" (Spielen) im Menü „Autoplay", oder doppelklicken Sie auf das *M.A.X.2*-Symbol im auf Ihrem Computer installierten Ordner, um zum Hauptmenü zu gelangen. Dort können Sie aus folgenden Optionen auswählen:



New Game (Neues Spiel): Mit dieser Funktion starten Sie ein neues Spiel für einen Teilnehmer. (S. 5)

Load Game (Spiel laden): Mit dieser Funktion laden Sie ein bereits gespeichertes Spiel für einen Teilnehmer. Wählen Sie das Spiel aus, das Sie laden möchten, klicken Sie dann auf „Load" (Laden) oder auf „Cancel" (Abbrechen), um zum Hauptmenü

zurückzukehren. Wollen Sie Multiplayer-Spiele laden, betätigen Sie die Schaltfläche „Multiplayer Game“ (Multiplayer-Spiel), mit der Sie ins Menü „Multiplayer“ gelangen, wo Sie jedes Multiplayer-Spiel öffnen können. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel „Multiplayer-Modus“.

Multiplayer Game (Multiplayer-Spiel): Mit dieser Funktion gelangen Sie zum Menü „Multiplayer“, von wo Sie ein Spiel für mehrere Teilnehmer starten oder laden bzw. einem Spiel beitreten können (S. 7).

Setup: Damit öffnen Sie ein Setup-Fenster, in dem Sie die Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachwiedergabe einstellen bzw. ganz ausschalten können. Weiterhin können Sie die Funktion „Auto Save“ (Auto-Sichern) sowie die verbesserte Grafikdarstellung ein- oder ausschalten. Ferner können Sie einen Namen für Multiplayer-Spiele angeben. Klicken Sie auf „Cancel“ (Abbrechen), wenn Sie Ihre Änderungen nicht speichern möchten. Klicken Sie auf „Done“ (Fertig), um alle vorgenommenen Änderungen zu speichern.

Scenario Editor (Szenario-Editor): Mit dieser Funktion gelangen Sie zum Menü „Scenario“ (Szenario). Sie können dort ein neues Szenario anlegen oder ein schon bestehendes bearbeiten. Mit „Cancel“ (Abbrechen) kehren Sie zurück zum Hauptmenü. (S. 78)

Exit (Beenden): Mit dieser Funktion verlassen Sie *M.A.X.2*.

EINZELSPIELER

Zum Start eines neuen Spiels für einen Teilnehmer klicken Sie auf die Schaltfläche „New Game“ (Neues Spiel) im Hauptmenü. Es erscheint das Menü „New Game“ (Neues Spiel), von wo Sie eine Vielzahl von Einzelspieler-Optionen einstellen können. Einige dieser Optionen, z.B. „Stand-Alone Missions“ (Einzelmissionen), führen Sie zu einem Fenster, in dem Sie ein Spiel oder eine Mission auswählen können. Nach dieser Wahl gelangen Sie mit „Start“ zum nächsten Menü. Bei anderen Optionen, z.B. „Custom Game“ (Spiel nach Maß), springen Sie ohne den Zwischenschritt zur Auswahl des Auftrags direkt in ein Setup-Menü wie beispielsweise das Optionsmenü.

Um vom Menü Neues Spiel zum Hauptmenü zurückzukehren, klicken Sie auf Abbrechen.



Unabhängig davon, welche Art von Spiel für einen Teilnehmer Sie wählen, Sie sollten vor Spielbeginn den Abschnitt „Ein neues Spiel starten“ durchlesen, in dem Sie ausführliche Informationen zum Einrichten des Spiels finden (Durchlauf des Optionsmenüs, Planetenwahl usw.).

Einzelmissionen

In *M.A.X.2* gibt es 24 Einzelmissionen, von denen 6 aus dem Blickwinkel der Sheevat gespielt werden. Wenn Sie

eine Mission auswählen, erscheinen eine Beschreibung und die Zielsetzung im Feld auf der rechten Seite. Mit den Pfeilen können Sie die Liste scrollen. Haben Sie die Mission gewählt, die Sie spielen möchten, klicken Sie auf „Start“. Klicken Sie auf Abbrechen, um zum Menü Neues Spiel zurückzukehren.

Individuelles Spiel

Mit der Funktion „Individuelles Spiel“ können Sie ein neues, benutzerdefiniertes Spiel für einen Teilnehmer erstellen. Sie werden direkt zum Optionsmenü geführt, wo Sie die Parameter für ein neues Spiel einstellen. Weitere Informationen zum Einrichten und Start eines neuen Spiels erhalten Sie im Kapitel „Ein neues Spiel starten“.

Custom Scenario (Szenario nach Maß)

Mit der Funktion „Custom Scenario“ (Szenario nach Maß) können Sie ein vorher erstelltes Einzelspieler-Szenario laden, das mit Hilfe des Szenario-Editors angelegt wurde. Nach Wahl des Szenarios können Sie mit der Schaltfläche „Start“ das Spiel beginnen; mit „Cancel“ (Abbrechen) kehren Sie statt dessen zum Menü „New Game“ (Neues Spiel) zurück.

Campaign Game (Feldzug)

Mit der Funktion „Campaign Game“ (Feldzug) im Menü „New Game“ (Neues Spiel) gelangen Sie zum Menü „Campaign Game“ (Feldzug), wo Sie einen Feldzug starten oder fortsetzen können. Es gibt vier Feldzüge, von denen jeder neun Missionen umfaßt. Wenn Sie erstmals *M.A.X.2* spielen, können Sie nur einen der beiden ersten Feldzüge spielen. Nach Abschluß des zweiten Feldzugs wird der dritte aktiviert. Schließen Sie diesen erfolgreich ab, können Sie den vierten Feldzug wählen.

Der erste Feldzug ist ein Lehrgang, in dem es um den ersten Kontakt der Menschenclans und der Concord mit den Sheevat geht. Im zweiten Feldzug kommt es zu mehreren Gefechten auf diversen Planeten. Beim dritten Feldzug handelt es sich um eine Reihe von Gefechten auf der Erde gegen die Sheevat. Der vierte Feldzug ist der schwierigste; in diesen Missionen führen Sie die Sheevat in den Kampf gegen andere Aliens.

Nach der Wahl eines Feldzugs erscheint eine Auflistung der in diesem Feldzug verfügbaren Missionen. Bei einem neuen Feldzug können Sie nur die erste Mission dieses Feldzugs spielen. Wenn Sie Missionen erfolgreich abschließen, werden die darauf folgenden für Sie spielbar. Sie können jederzeit Missionen noch einmal spielen oder den Feldzug neu beginnen.

Wählen Sie eine Mission aus, und lesen Sie die dazu gehörige Beschreibung. Mit „Start“ gelangen Sie zur entsprechenden Mission, mit „Cancel“ (Abbrechen) kehren Sie zurück zum Menü „New Game“ (Neues Spiel).

Je nach Feldzug und Mission haben Sie zu Beginn einer Mission eventuell die Möglichkeit, ein Volk bzw. diverse Spieloptionen zu wählen. Danach werden Ihnen die Ziele der Mission mitgeteilt. Von dort starten Sie mit „Done“ (Fertig) das Spiel, oder Sie gelangen mit „Exit“ (Abbrechen) entweder zurück zur Volks- und Optionenwahl bzw. zum Menü „Campaign Game“ (Feldzug).

Wenn Sie eine Mission gewinnen, können Sie mit „Continue“ (Fortsetzen) die nächste Mission des Feldzugs in Angriff nehmen. Mit „Restart“ (Neustart) können Sie eine Mission von neuem spielen bzw. mit „Exit“ (Beenden) zum Hauptmenü zurückkehren.

Falls Sie eine Mission verlieren, können Sie sie mit „Restart“ (Neustart) von neuem spielen, mit „Exit“ (Beenden) zum Hauptmenü zurückkehren oder mit „Skip“ (Überspringen) diese Mission auslassen, wenn Sie im aktuellen Feldzug nicht schon eine Mission übersprungen haben.

Hinweis: Pro Feldzug können Sie höchstens eine Mission überspringen. Wenn Sie später solch eine übersprungene und fehlgeschlagene Mission erfolgreich abschließen, können Sie in diesem Feldzug eine andere Mission überspringen.



Wenn Sie im Einzelspieler-Modus spielen, können Sie jetzt auf Seite 12 weiterlesen.

MULTIPLAYER

Wenn Sie im Hauptmenü die Schaltfläche „Multiplayer Game“ (Multiplayer-Spiel) angeklickt haben, erscheint das Menü „Multiplayer“. Es gibt mehrere Multiplayer-Optionen: Sie können über ein lokales Netzwerk (LAN), über das Internet oder per Modem spielen bzw. ein serielles Spiel oder ein Hotseat-Spiel wählen. Entscheiden Sie sich für die gewünschte Spielart. Danach wählen Sie mit den Schaltflächen, die im unteren Fenster angezeigt werden, die jeweils passende Option.

In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Optionen des Menüs „Multiplayer“ genau beschrieben. Unabhängig davon, welche Spielart gewählt wird, ist der Spielablauf ähnlich dem des Einzelspieler-Modus. Dieser Spielablauf wird im Kapitel „Spielbildschirm“ besprochen. Alle Hinweise zum Ablauf von Multiplayer-Spielen finden sich in jenem Kapitel. Weitere Informationen zum Einrichten des Spiels sind im Kapitel „Ein neues Spiel starten“ nachzulesen.

SPIELE ÜBER INTERNET UND LOKALE NETZWERKE

Im Menü „Multiplayer“ können Sie sich durch Wahl der Schaltfläche „Internet“ ins Internet einloggen, um dort *M.A.X.2* zu spielen. Wenn Sie mit dem Internet verbunden sind, können Sie entweder „Join Internet Game“ (Internetspiel beitreten), „Host Internet Game“ (Internetspiel leiten), „Join Internet Chat“ (An Internet-Chat teilnehmen) oder „Host Internet Chat“ (Internet-Chat leiten) wählen, je nachdem, wonach Ihnen der Sinn steht. Die Menüs, die erscheinen, wenn Sie auf „Host Internet Game“ (Internetspiel leiten) oder „Join Internet Game“ (Internetspiel beitreten) klicken, ähneln denen für andere Spielarten und werden im Abschnitt „Die Menüs „Host“ und „Join“ (Beitreten)“ in diesem Kapitel genauer beschrieben.



Online-Spieler werden nach Fähigkeit und Zuverlässigkeit eingestuft. Wenn Sie ein neues Spiel als Host einrichten, können Sie dafür sorgen, daß die teilnehmenden Spieler Ihrem Niveau entsprechen. Sie finden auch weitere Sonderfunktionen, die in der Spielversion für lokale Netzwerke (LAN) nicht verfügbar sind. Umfangreichere Informationen erhalten Sie in der Datei README.TXT und bei weiteren Spiel-Updates, da dieser Spielbereich sich ständig ändert und verbessert wird.

Für ein LAN-Spiel von *M.A.X.2* klicken Sie im Menü „Multiplayer“ auf „LAN“, danach können Sie entweder „Join LAN Game“ (LAN-Spiel beitreten), „Host LAN Game“ (LAN-Spiel leiten), „Join LAN Chat“ (Am LAN-Chat teilnehmen) oder „Host LAN Chat“ (LAN-Chat leiten) wählen. Die einzige Bedingung für ein Spiel in einem lokalen Netzwerk ist, daß alle an einem Spiel Beteiligten an dasselbe Netzwerk angeschlossen sein müssen. Die Menüs, die erscheinen, wenn Sie auf „Join LAN Game“ (LAN-Spiel beitreten) oder „Host LAN Game“ (LAN-Spiel leiten) klicken, ähneln denen für andere Spielarten und werden im Abschnitt „Die Menüs „Host“ und „Join“ (Beitreten)“ in diesem Kapitel genauer beschrieben.



Bei LAN- und bei Internetspielen können die Teilnehmer einen „Chat Room“ (Chat-Raum) einrichten und einen Namen sowie ein Paßwort vergeben. Weitere Spieler können diesem Chat-Raum beitreten, wenn sie entweder das Paßwort kennen oder wenn es kein Paßwort gibt. Klicken Sie die Schaltflächen „Host LAN/Internet Chat“ (LAN-/Internet-Chat leiten) oder „Join LAN/Internet Chat“ (LAN-/Internet-Chat beitreten) an, um eine der beiden Optionen zu wählen.



HOTSEAT-SPIEL



Für ein Hotseat-Spiel klicken Sie im Menü „Multiplayer" auf „Hotseat" und danach auf „New Custom Game" (Neues Spiel nach Maß) zum Start eines neuen Spiels, „Load Previous Game" (Bestehendes Spiel laden) zur Fortsetzung eines alten Spiels oder „New Custom Scenario" (Neues Szenario nach Maß) zum Laden eines neuen Hotseat-Szenarios, das mit dem Szenario-Editor erstellt wurde.

In einem Hotseat-Spiel spielen alle Teilnehmer (bis zu sechs) abwechselnd am selben Computer. Daher müssen diese Spiele rundenweise ablaufen, doch die Zeitdauer pro Runde kann im Menü „Options" (Optionen) oder im Menü „Preferences" (Einstellungen) beschränkt werden.

New Custom Game (Neues Spiel nach Maß): Mit der Wahl dieser Funktion gelangen Sie zum Optionsmenü. Stellen Sie dort die Spielparameter ein. Weitere Informationen erhalten Sie im Kapitel „Das Optionsmenü". Wählen Sie dann einen Planeten im Menü „Planet Selection" (Planetenwahl); siehe „Ein neues Spiel starten".

Nach Eingabe dieser grundlegenden Informationen gelangen Sie zum Hotseat-Menü. Bestimmen Sie dort, welche Teamplätze, wenn überhaupt, von Computergegnern eingenommen werden und welche frei bleiben sollen. Jeder Spieler sucht sich dann ein Team und einen Clan aus, indem er die Schaltfläche „Clan" für sein Team anklickt und seine Wahl trifft; weitere Informationen hierzu erhalten Sie im Kapitel „Clans". Wenn Sie keinen Clan auswählen, wird Ihnen einer nach dem Zufallsprinzip zugewiesen.

Wenn alle Spieler ihre Team- und Clan-Wahl abgeschlossen haben, klicken Sie im Hotseat-Menü auf „Done" (Fertig). Der erste Spieler kann nun im Kaufmenü vor der Landung auf dem Planeten Fracht einkaufen; siehe Kapitel „Das Menü „Purchase" (Kauf)". Das Spiel gibt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Klicken Sie auf „OK", und nach der Wahl der Fracht klicken Sie auf „Done" (Fertig). Die Welt wird gescannt, und Sie können auf einen Standort klicken; weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel „Ein neues Spiel starten".

Das Kaufmenü für den nächsten Spieler wird angezeigt, und dieser Spieler durchläuft die gleichen Schritte. Sobald alle Teilnehmer Fracht erworben und einen Standort ausgewählt haben, beginnt das Spiel.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Sobald eine Runde abgeschlossen ist, klicken Sie auf „End Turn" (Runde beenden). Das Spiel gibt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Um eine Runde aufzunehmen, wählen Sie „OK".

Load Previous Game (Bestehendes Spiel laden): Mit dieser Schaltfläche können Sie im Menü „Load" (Laden) aus vorher gespeicherten Hotseat-Spielen eines auswählen. Markieren Sie das gewünschte Spiel, und klicken Sie auf „Load" (Laden). Klicken Sie auf „Cancel" (Abbrechen), um zum Menü „Multiplayer" zurückzukehren.

New Custom Scenario (Neues Szenario nach Maß): Mit dieser Schaltfläche rufen Sie das Menü „Load" (Laden) auf, in dem Sie benutzerdefinierte Szenarien auswählen können, die mit dem Szenario-Editor erstellt wurden. Markieren Sie ein Spiel, und klicken Sie auf „Load" (Laden). Wählen Sie „Cancel" (Abbrechen), um zum Menü „Multiplayer" zurückzukehren.

MODEMSPIEL

Für ein Modemspiel klicken Sie im Menü „Multiplayer" auf „Modem"; danach wählen Sie „Dial/Join Opponent" (Wählen/Gegner beitreten) oder „Answer/Host Game" (Empfang/Spiel leiten).

Damit ein Modemspiel zustande kommen kann, müssen beide Spieler über ein Hayes-kompatibles Modem verfügen.

Dial/Join Opponent (Wählen/Gegner beitreten): Nach Wahl dieser Schaltfläche öffnet sich ein Feld, in dem Sie die zu wählende Telefonnummer eingeben. Geben Sie die Nummer ein, drücken Sie die Eingabetaste, und warten Sie dann, bis die Verbindung aufgebaut ist. Wenn Sie mit Ihrem Host verbunden sind, gelangen Sie zum Menü „Join" (Beitreten), das im Abschnitt „Die Menüs „Host" und „Join" (Beitreten)" in diesem Kapitel beschrieben wird. Überprüfen Sie die Spielparameter, und klicken Sie dann auf „Ready" (Bereit), um Ihrem Host anzuzeigen, daß das Spiel nun beginnen kann. Beachten Sie, daß Sie die Spielparameter mit Ihrem Host absprechen können, bevor Sie auf „Ready" (Bereit) klicken.

Answer/Host Game (Empfang/Spiel leiten): Nach Wahl dieser Schaltfläche öffnet sich das Menü „Host", das im Abschnitt „Die Menüs „Host" und „Join" (Beitreten)" in diesem Kapitel beschrieben wird. Wenn Sie alle Spielparameter eingegeben haben, klicken Sie auf „Answer" (Empfang). Wenn Ihr Gegner Sie anwählt, antwortet Ihr Computer, und eine Verbindung wird aufgebaut. Sobald die Schaltfläche „Start" erscheint (nachdem Ihr Gegner auf „Ready" (Bereit) geklickt hat), können Sie zum Starten des Spiels darauf klicken.

SERIELLES SPIEL

Verbinden Sie zwei Computer mit einem RS-232-Kabel und stellen Sie so eine serielle oder Nullmodem-Verbindung her. Für ein serielles Spiel müssen beide Spieler auf „Serial" (Seriell) im Menü „Multiplayer" klicken und danach „Join Serial Game" (Seriellem Spiel beitreten) oder „Host Serial Game" (Serielles Spiel leiten) wählen.
Join Serial Game (Seriellem Spiel beitreten): Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie das Menü „Join" (Beitreten), das im Abschnitt „Die Menüs „Host" und „Join" (Beitreten)" in diesem Kapitel beschrieben wird. Überprüfen Sie die Spielparameter, und zeigen Sie dann an, daß Sie spielbereit sind, indem Sie auf „Ready" (Bereit) klicken. Beachten Sie, daß Sie Ihren Host um Änderungen an diesen Parametern bitten können, bevor Sie auf „Ready" (Bereit) klicken.

Host Serial Game (Serielles Spiel leiten): Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie das Menü „Host", das im folgenden Abschnitt beschrieben wird. Stellen Sie die Spielparameter ein. Sobald Ihr Gegner bei sich die Schaltfläche „Ready" (Bereit) anklickt, erscheint in Ihrem Menü eine Schaltfläche „Start". Klicken Sie darauf, um das Spiel zu eröffnen.

DIE MENÜS „HOST" UND „JOIN" (BEITRETEN)

Beim Internet-, LAN-, Modem- und beim seriellen Spiel fungiert ein Spieler als Host, und die anderen Spieler schließen sich ihm an. Die Menüs „Host" und „Join" (Beitreten) sind für diese Spielmodi sehr ähnlich; gleichartige Funktionen werden unten beschrieben.

DAS MENÜ „HOST GAME" (SPIEL LEITEN)

Wenn Sie bei LAN-, Internet-, Modem- und seriellen Spielen die Schaltfläche „Host Game" (Spiel leiten) für diese Spielart angeklickt haben, und wenn Sie die jeweils nötige Verbindung hergestellt haben, gelangen Sie zum Menü „Host".



Bei einem neuen Multiplayer-Spiel müssen Sie Ihren Spielernamen eingeben, einen Clan auswählen, Optionen im Menü „Options" einstellen sowie einen Planeten aussuchen. Danach müssen Sie darauf warten, daß Ihre Gegner (einer oder mehrere, je nach Spielart) dem Spiel beitreten. Bei LAN- und Internetspielen muß der Host auf „Announce" (Ankündigen) klicken, bevor andere Spieler beitreten können.

Bei LAN- und Internetspielen sieht man an den Team-Schaltflächen im Menü, wie sich die Plätze füllen. Sobald der erste Spieler auf „Ready“ (Bereit) klickt, erscheint die Schaltfläche „Start“ im Menü „Host“. Wenn der Host auf „Start“ klickt, beginnt das Spiel. Bei LAN- und Internetspielen können nur diejenigen Spieler, die beigetreten sind, bevor der Host auf „Start“ klickt, an diesem Spiel teilnehmen.

Wollen Sie ein vorher gespeichertes Spiel wieder aufnehmen, klicken Sie auf „Load Game“ (Spiel laden), markieren Sie das zu ladende Spiel und klicken Sie dann auf „Done“ (Fertig). Danach müssen Sie warten, bis die weiteren Spieler beitreten. Nur Spieler, die dasselbe Spiel auf ihrer Festplatte abgespeichert haben, können teilnehmen. Sobald alle Spieler beigetreten sind, klicken Sie auf die jetzt angezeigte Schaltfläche „Start“, um das Spiel aufzunehmen. Bei LAN- und Internetspielen müssen Sie auf „Announce“ (Ankündigen) klicken, bevor andere Spieler beitreten können.

Wollen Sie ein mit dem Szenario-Editor erstelltes, Ihren eigenen Wünschen angepaßtes Szenario laden, wählen Sie „Load Scenario“ (Szenario laden); klicken Sie das von Ihnen gewünschte Spiel und danach „Done“ (Fertig) an. Je nach Spielart müssen Sie jetzt warten, daß der/die restlichen Spieler beitreten. Klicken Sie auf die jetzt angezeigte Schaltfläche „Start“, um das Spiel aufzunehmen. Bei LAN- und Internetspielen müssen Sie auf „Announce“ (Ankündigen) klicken, bevor andere Spieler beitreten können.

Optionen im Menü „Host“:

Player Name (Spielername): Klicken Sie in das Textfeld, und geben Sie dort den Namen ein, den Sie für das Spiel annehmen möchten.

Race (Volk): Mit dieser Schaltfläche gelangen Sie zum Menü „Race“ (Volk), in dem Sie sich ein Volk aussuchen können. Weitere Einzelheiten hierzu stehen im Kapital „Völker“. Bei benutzerdefinierten Szenarien kann es vorkommen, daß Sie ein Volk nicht auswählen können.

Statusfenster: Dieses Fenster in der rechten oberen Ecke bietet Ihnen weiterführende Informationen zum Spiel, z.B. Informationen über Planeten, Start-Credits, Spielmodus usw.

Spieler-Schaltflächen: Als Host stehen Sie standardmäßig an der ersten Team-Position. Sie können sich kein anderes Team aussuchen.

Kartenfenster: Dieses Fenster zeigt eine Landkarte des für dieses Spiel gewählten Planeten. Wollen Sie eine andere Welt auswählen, klicken Sie auf die daneben liegende Schaltfläche „Maps“ (Karten), um so zum Menü zur Planetenwahl zu gelangen. Mit den Pfeilen markieren Sie einen Planeten, diese Wahl bestätigen Sie mit „Done“ (Fertig). Alternativ können Sie mit „Cancel“ (Abbrechen) zum Menü „Host“ zurückkehren.

Load Game (Spiel laden): Mit dieser Schaltfläche laden Sie ein vorher abgespeichertes Spiel. Ihr/-e Gegner müssen ebenfalls über eine Kopie dieses Spiels verfügen.

Load Scenario (Szenario laden): Mit dieser Schaltfläche laden Sie ein neues benutzerdefiniertes Szenario, das mit dem Szenario-Editor erstellt wurde.

Options (Optionen): Mit dieser Schaltfläche gelangen Sie zum Optionsmenü, in dem Sie wichtige Spielparameter einstellen können; weitere Einzelheiten hierzu finden Sie im Kapitel „Das Optionsmenü“. Bei benutzerdefinierten Szenarien kann es vorkommen, daß Sie die Optionen nicht ändern können.

Chat: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Sie im vorgesehenen Feld am unteren Bildschirmrand Text eingeben. Sobald Sie die Eingabetaste drücken, wird Ihre Nachricht an die Mitspieler übertragen.

Nachrichtenfenster: Mitteilungen anderer Spieler erscheinen in diesem Bereich, der sich genau über dem Feld befindet, in dem Sie Ihre eigenen Nachrichten eingeben. Scrollen Sie dieses Fenster, um alte Mitteilungen noch einmal zu lesen.

Announce (Ankündigen): Bei Internet- und LAN-Spielen müssen Sie nach dem Einrichten des Spiels auf diese Schaltfläche klicken, damit das Spiel bei den Mitspielern als Option erscheint.



Andere Teilnehmer können Ihrem Spiel erst dann beitreten, wenn Sie diese Schaltfläche betätigt haben.

Start: Ist ein Spieler Ihrem Spiel beigetreten, erscheint die Schaltfläche „Start". Sobald genügend Spieler beigetreten sind, eröffnen Sie mit einem Klick auf „Start" das Spiel und schicken somit alle Spieler auf ihre Planeten bzw. zu ihren Menüs „Purchase" (Kauf).

Cancel (Abbrechen): Mit dieser Schaltfläche gelangen Sie zurück zum Menü „Multiplayer".

DAS MENÜ „JOIN GAME" (SPIEL BEITRETEN)

Wenn Sie sich entschieden haben, einem LAN-, Internet-, Modem- oder einem seriellen Spiel beizutreten, und sobald Sie die jeweils nötige Verbindung hergestellt haben, gelangen Sie zum Menü „Join" (Beitreten).

Bei Internet- und LAN-Spielen sehen Sie im Statusfenster in der rechten oberen Ecke dieses Menüs eine Liste der aufnahmebereiten Spiele. In diesem Fenster erscheinen nur die Spiele, bei denen der Host ein Spiel erstellt oder geladen und danach auf die Schaltfläche „Announce" (Ankündigen) geklickt hat. Markieren Sie das Spiel, dem Sie beitreten möchten. Sie werden dann auf den ersten freien Teamplatz gesetzt. Sie können kein anderes Team mehr wählen. Sie können jedoch mit den Mitspielern chatten, und die Spieler können das Menü verlassen und von neuem beitreten, bis sie sich auf dem gewünschten Teamplatz befinden.



Wenn Sie bei Modem-, seriellen, Internet- und LAN-Spielen ein Spiel zum Beitreten markiert haben, erscheint im Statusfenster eine Auflistung der Spielparameter. Zu weiteren Informationen zu diesen Parametern lesen Sie im Kapitel „Das Optionsmenü" nach. Das Kartenfenster unter dem Statusfenster zeigt den ausgewählten Planeten.

Geben Sie den Namen ein, den Sie im Spiel annehmen möchten, indem Sie auf das Textfeld unter „Player Name" (Spielername) klicken und den Namen eintippen. Wählen Sie dann, wenn möglich, einen Clan. Klicken Sie auf „Clan" neben Ihrem Namen, worauf das Menü „Clan" erscheint, in dem Sie Ihre Wahl treffen können. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel „Clans".

Wenn Sie mit Ihrem Host oder den anderen Mitspielern kommunizieren möchten, klicken Sie in das Nachrichtenfenster, und geben Sie Ihre Mitteilung mit der Tastatur ein.

Wenn Sie auf „Ready" (Bereit) klicken, teilen Sie dem Host mit, daß Sie spielbereit sind. Sobald genügend Spieler dem Spiel beigetreten sind, worüber der Host entscheidet und was auch von der Spielart abhängt, klickt Ihr Host auf „Start", um das Spiel zu eröffnen.

Wollen Sie aus dem Spiel aussteigen und zum Menü „Multiplayer" zurückkehren, klicken Sie auf „Cancel" (Abbrechen), bevor der Host seine Schaltfläche „Start" betätigt.

Klicken Sie auf „Back" (Zurück), wenn Sie ein Multiplayer-Spiel weder beginnen, ihm beitreten noch laden möchten. So kehren Sie zurück zum Hauptmenü.

EIN NEUES SPIEL STARTEN

Je nach Spielart müssen Sie verschiedene Setup-Menüs durchlaufen. Die hier besprochenen Menüs werden in der Reihenfolge abgehandelt, in der sie im Spiel erscheinen, doch nicht bei jeder Spielart erscheinen alle Menüs. Für Menüs, die ausführlich erklärt werden müssen, gibt es nach diesem Kapitel jeweils eigene Abschnitte, in der Reihenfolge, die unten eingehalten wird.

Hinweis: Bei LAN-, Internet-, seriellen und Modemspielen erreicht man die Menüs „Options“ (Optionen), „Planet Selection“ (Planetenwahl) und „Clans“ (Clans) vom Menü „Host“ und/oder „Join“ (Beitreten) dieses Spiels. Diese können in beliebiger Reihenfolge aufgerufen werden. Teilnehmer an diesen Spielen können sich normalerweise ihr Team nicht aussuchen. Im Multiplayer-Modus ersetzen die Menüs „Host“ und „Join“ (Beitreten) das in diesem Kapitel weiter unten dargestellte Menü „Game“ (Spiel). Beschreibungen dieser Menüs finden Sie im Kapitel „Multiplayer-Modus“ unter dem Abschnitt „Die Menüs „Host“ und „Join“ (Beitreten)“.

Menü „Options“ (Optionen): Bei allen Spielen, mit Ausnahme von diversen Feldzugmissionen, Einzelmissionen und benutzerdefinierten Szenarien, stellt ein Teilnehmer die Spielparameter im Optionsmenü ein. Dazu gehören die Stärke der Computergegner, der Spielmodus (rundenweise, Simultanzüge oder Echtzeit), Rundenzeituhr (bei Spielen nach Runden oder mit Simultanzügen), Gewinnvoraussetzungen, Ressourcenvorräte, Sichtlinie sowie Start-Credits. Es kann sein, daß nicht alle diese Parameter geändert werden können. Das Optionsmenü ist im Kapitel „Das Optionsmenü“ beschrieben. Sobald Sie Ihre Änderungen beendet haben, klicken Sie auf „Done“ (Fertig), um zum nächsten Menü zu gelangen. Klicken Sie statt dessen auf „Cancel“ (Abbrechen), kehren Sie zurück zum Menü „New Game“ (Neues Spiel) oder zum Menü „Multiplayer“.

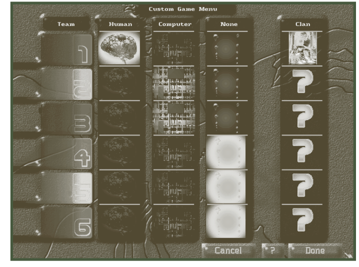


Das Menü „Planet Selection“ (Planetenwahl): Außer bei Feldzügen, bei benutzerdefinierten Szenarien und bei Einzelmissionen können Sie die Welt oder die Karte, auf der Sie spielen möchten, aussuchen. Klicken Sie zum Markieren der Karte auf die großen Pfeile. Wenn Sie auf eine Karte klicken, rufen Sie eine genauere Version von ihr auf. Mit „Done“ (Fertig) bestätigen Sie die Wahl der Welt, mit „Cancel“ (Abbrechen) kehren Sie zum vorhergehenden Menü zurück.



Die Menüs „Game“ (Spiel) und „Clan“: Hier entscheiden Sie, für welches Team Sie spielen, welches Team über keine Spieler verfügt und welche Teams von Computerspielern geführt werden. Mit der Ausnahme von Modem- und seriellen Spielen, können bei allen Spielarten bis zu sechs Spieler teilnehmen. Im Menü „Game“ (Spiel) werden die Teams in der Reihenfolge angezeigt, in der sie beim rundenweise Spiel an der Reihe sind. Jedem Team wird eine Farbe zugewiesen: rot, grün, blau, grau, gelb und orange für Teams 1 bis 6 in dieser Reihenfolge.

Wählen Sie ein Team, indem Sie auf die Option „Human“ (Menschlich) neben dem Team klicken, für das Sie spielen möchten. Wählen Sie die Teams aus, die vom Computer gespielt werden sollen, indem Sie neben diesen Teams auf die Option



Das Menü „Game“ (Spiel) für Einzelspieler-Modus.

„Computer“ klicken. Wählen Sie die Teams ohne Spieler aus, indem Sie neben diesen Teams auf die Option „None“ (Keine) klicken.

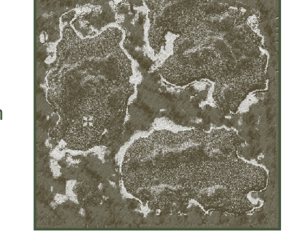
Um einen Clan auszuwählen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Clan“ Ihres Teams. In dem Menü, das nun angezeigt wird, wählen Sie einen Clan oder die Sheevat und kehren mit „Done“ (Fertig) zurück zum Menü „Game“ (Spiel). Wenn Sie statt dessen auf „Cancel“ (Abbrechen) klicken, wird für Sie per Zufallsgenerator ein Clan ausgesucht. Bei Hotseat-Spielen muß jeder Spieler seinen Clan gewählt haben, bevor ein Spieler das Menü „Game“ (Spiel) verläßt, andernfalls wird den Spielern, die noch keinen Clan gewählt haben, nach dem Zufallsprinzip einer zugewiesen. Hinweis: Sie können Clans nicht für andere Teams wählen, und Sie können die Clans anderer Teams nicht aufrufen. Weitere Informationen zu Clans finden Sie im Kapitel „Clans“.



Sind Clan- und Teamwahl abgeschlossen, klicken Sie zum Fortsetzen im Menü „Game“ (Spiel) auf „Done“ (Fertig). Mit „Cancel“ (Abbrechen) gelangen Sie zurück zum Menü „Planet Selection“ (Planetenwahl).

Das Menü „Purchase“ (Kauf): Bei vielen Spielen, mit Ausnahme von diversen Feldzugmissionen, Einzelmissionen und benutzerdefinierten Szenarien, können Sie zusätzliche Einheiten erwerben und zur Oberfläche des Planeten mitnehmen. Haben Sie Ihre Wahl beendet, klicken Sie auf „Done“ (Fertig), oder Sie kehren mit „Cancel“ (Abbrechen) zum Hauptmenü zurück. Weitere Einzelheiten zum Erwerb von Einheiten finden Sie im Kapitel „Das Menü „Purchase“ (Kauf)“.





Das Menü „Select Location“ (Standortwahl): Bei den meisten Spielen, mit Ausnahme von diversen Feldzugmissionen, Einzelmissionen und benutzerdefinierten Szenarien, scannt kurz vor Beginn des Spiels das Schiff eines jeden Spielers die Oberfläche des Planeten. Sobald der Scanvorgang abgeschlossen ist, erscheint eine Landkarte. Markieren Sie durch Linksklicken den gewünschten Standort Ihres Teams. Ein roter Cursor zeigt Standorte, auf denen Sie keine Kolonie aufbauen können.

Auf dem gewählten Standort legt das Spiel Ihr erstes Bergwerk oder den ersten Materialernter an. Dieses Bergwerk wird automatisch auf eine Rohstoffquelle gesetzt, die pro Runde 16 Rohstoffe liefert.

Sobald Sie einen Standort auswählen, erscheint um Ihren Cursor ein kleiner roter Kreis sowie ein größerer gelber Kreis. Das Spiel läßt es nicht zu, daß Sie Ihre Basis in den roten Kreis eines Mitspielers legen. Wenn Sie Ihre Basis in den größeren gelben Kreis eines Mitspielers bauen wollen, werden Sie darauf aufmerksam gemacht und gefragt, ob Sie Ihren Standort verlegen möchten. Computergesteuerte Gegner legen Ihre Standorte meist außerhalb der durch die gelben Kreise angezeigten Grenzen der anderen Teilnehmer. Haben alle Spieler einen Standort gewählt, beginnt das Spiel.

Versuchen Sie es doch einmal mit den Sheevat. Die sind fies und anders.

Spielbildschirm: Sind alle vorbereitenden Menüs abgeschlossen, beginnt das Spiel auf dem Spielbildschirm; Ihre Wahlmöglichkeiten dort sowie Tips zum Spiel werden im Kapitel „Spielbildschirm" besprochen.

DAS OPTIONSMENÜ



Bei den meisten *M.A.X.2* Spielen, mit Ausnahme von diversen Feldzugmissionen, Einzelmissionen und benutzerdefinierten Szenarien, kann ein Spieler die Spielparameter über das Optionsmenü ändern. Diese Parameter werden im folgenden beschrieben:

Computer Opponent (Computergegner): Sie können die Stärke Ihrer Computergegner einstellen. Möglich sind „Clueless" (Anfänger), „Apprentice" (Lehrling), „Average" (Durchschnitt), „Expert" (Experte), „Master" (Meister) und „God" (Gott). Je stärker sie sind, desto schneller bauen die Computergegner; sie erhalten Bonusse für die Menge an Rohstoff und Gold, die sie abbauen, und ihre Taktik und Strategie wird besser.

Clueless (Anfänger): Keine fortgeschrittene Strategie; Bauvorhaben dauern 25% länger als normal; beim Bergbau gibt es 25% Strafe.

Apprentice (Lehrling): Etwas fortgeschrittene Taktik; keine Strafen.

Average (Durchschnitt): Recht fortgeschrittene Strategie und Taktik; keine Strafen.

Expert (Experte): Alle verfügbaren fortgeschrittenen Strategien und Taktiken, ohne Strafen.

Master (Meister): Wie der Experte, kann jedoch 25% schneller als normal bauen. Bergwerke erzeugen 25% mehr Ertrag als durch die Größe der Lagerstätte angegeben.

God (Gott): Wie Experte, kann jedoch 50% schneller als normal bauen. Bergwerke erzeugen 50% mehr Ertrag als durch die Größe der Lagerstätte angegeben.



Play Mode (Spielmodus): Wenn Sie „Turn-Based“ (rundenweise) wählen, ist Ihnen, je nach dem bei „Turn Timer“ (Rundenzeituhr) angegebenen Wert, ein zeitliches Limit gesetzt, um Ihre Runde abschließen zu können. Die Gegner sind abwechselnd an der Reihe; sobald ein Spieler seinen letzten Befehl erteilt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn Sie „Simultaneous Moves“ (Simultanzüge) wählen, erteilen in jeder Spielrunde alle Mitspieler die Befehle an ihre Einheiten gleichzeitig. Die Spieler sind auf Aktionen beschränkt, die innerhalb einer Runde möglich sind; so kann sich z.B. eine Einheit in einer Runde nicht schneller als mit ihrer Geschwindigkeit bewegen. Doch in jeder Runde laufen die Aktionen in Echtzeit ab. Die Zeitdauer der Runde kann mit der Rundenzeituhr eingestellt werden.

Wenn Sie „Real-Time“ (Echtzeit) wählen, läuft die Handlung des Spiels fortlaufend ab. Bei Echtzeit-Spielen bestimmt die Echtzeit-Entsprechung zu einer Runde, wie schnell Gebäude und Einheiten gebaut werden, und wie schnell andere Vorgänge ablaufen. Diesen Zeitablauf können Sie mit der Spielgeschwindigkeit im Menü „Preferences“ (Einstellungen) vorgeben, das Sie vom Spielbildschirm aus erreichen. Der letzte Spieler eines Multiplayer-Spiels, der die Spielgeschwindigkeit einstellt, bestimmt die aktuelle Geschwindigkeit, mit der ein Echtzeit-Spiel abläuft.

Praktisch jeder Vorgang im Spiel kostet Zeit, angefangen vom Bau von Einheiten und Gebäuden bis hin zur Erholung von diversen Angriffen. Bei Echtzeit-Spielen informieren Sie kleine Balkengrafiken darüber, wieviel Zeit für einige Vorgänge noch benötigt wird. Bei Runden- und Simultanzug-Spielen erkennen Sie die Zeit, die für einen Vorgang verbleibt, an der Anzahl der Runden, die für den Abschluß eines Vorgangs noch notwendig sind.

Turn Timers (Rundenzeituhren): Spielen Sie ein Spiel mit Simultanzügen oder mit Runden, können Sie die Dauer einer Runde festlegen. Wählen Sie die Maximaldauer jeder Runde, indem Sie bei „Turn Limit“ (Rundenlimit) einen Wert wählen. Sie können in 60-Sekunden-Sprüngen einen Wert zwischen „No Limit“ (Kein Limit) und 360 Sekunden bestimmen.

Bei Simultanzug-Spielen treffen Sie eine Wahl für die Rundenzeit, die zwischen „None“ (Kein) und 90 Sekunden liegen kann. Bei einem Simultanzug-Spiel wird bei jeder Runde der letzte Spieler, der die Schaltfläche „End Turn“ (Runde beenden) noch nicht betätigt hat, darüber informiert, daß er noch über Rundenzeit verfügt, um seine Runde abzuschließen. Klickt er diese Schaltfläche vor Ablauf der Rundenzeit nicht an, wird seine Runde automatisch beendet.

Line of Sight (Sichtlinie): Wählen Sie bei dieser Option „On=Enabled“ (Ein=Aktiv) oder „Off=Disabled“ (Aus=Inaktiv). „Off=Disabled“ (Aus) heißt, daß die Sichtlinie im Spiel ohne Bedeutung ist. „On=Enabled“ (Ein=Aktiv) heißt, daß eine Landeinheit, ein Schiff oder eine sonstige Struktur erst dann auf ein Ziel feuern können, wenn eine direkte Sichtlinie vorhanden ist, außer die Waffe kann über Hindernisse schießen. Nur Flugkörper-Einheiten und -Gebäude, Raketenwerfer und Biobomben-Einheiten können auf Einheiten schießen, die nicht direkt in deren Sichtlinie liegen.

Die Sichtlinie beeinflußt die Fähigkeit aller Einheiten und Gebäude, andere Einheiten zu sehen und zu erkunden. Nur Luftfahrzeuge können jederzeit von Landeinheiten, Schiffen oder Baustrukturen aufgespürt und beschossen werden. Allerdings können auch Lufteinheiten gegnerische Einheiten erkennen und beschießen.

Starting Credits (Start-Credits): Geben Sie ein, wie viele Credits jeder Spieler zu Spielbeginn erhält; alle Teilnehmer bekommen die gleiche vorgegebene Menge. Sie können einen Wert zwischen 0 und 250 wählen, und diese Credits können zum Erwerb von Einheiten eingesetzt werden; siehe auch Kapitel „Das Menü „Purchase“ (Kauf)“.

Resource Levels (Ressourcen): Legen Sie die Menge an Rohstoffen und Gold auf Ihrem Planeten fest. Der Wert für jede Ressource kann auf „Poor“ (Wenig), „Medium“ (Mittel) oder „Rich“ (Viel) gesetzt werden. Hiermit wird bestimmt, wie viele Lagerstätten einer Ressource zur

M.A.X.2 läßt Ihnen mit drei Spielmodi volle Kontrolle: Echtzeit–, Runden– und Simultanzug–Spiel.



Verfügung stehen und wie umfangreich sie sind. Das Vorkommen von Alien-Tieren auf Ihrem Planeten kann auf „None" (Keine), „Rare" (Selten) oder „Common" (Häufig) gestellt werden. Alien-Tiere sind im Grunde genommen wandelnde Monster und werden im Kapitel „Alien-Tiere" beschrieben.

Victory Conditions (Gewinnvoraussetzungen): Für Ihr Spiel können Sie eine von drei Gewinnvoraussetzungen auswählen: „Kill All Mining Stations" (Alle Bergwerke zerstören), „Kill All Units" (Alle Einheiten zerstören) oder „Capture the Flag" (Flagge erobern).

Bei Spielen, in denen die Bergwerke zerstört werden müssen, verliert der Spieler, dessen gesamte Bergwerke oder Materialernter zerstört, deaktiviert oder gelähmt sind, automatisch das Spiel. Der letzte übrig gebliebene Spieler gewinnt.

Bei Spielen, in denen alle Einheiten zerstört werden müssen, verliert der Spieler, dessen gesamte sichtbaren Einheiten (d.h. mit Ausnahme von Infiltratoren, Psi-Spawn, getarnten Spawn, U-Booten, Minen und untergetauchten gepanzerten Truppentransporter) zerstört, deaktiviert oder gelähmt sind, automatisch das Spiel. Der letzte übrig gebliebene Spieler gewinnt.

Bei der Option „Capture the Flag" (Flagge erobern) besitzt jedes Team eine Flagge. Sie müssen die meisten bzw. alle Flaggen im Spiel erobern oder kontrollieren. Es gibt vier einstellbare Parameter: „Flag Type" (Flaggenart), „Start Location" (Startpunkt), „Number" (Anzahl) und „Victory Timing" (Gewinnzeitpunkt).

Zusätzliche Optionen für die Gewinnvoraussetzungen von „Capture the Flag" (Flagge erobern):

Flag Type (Flaggenart): Diese Option kann auf „Stationary" (Stationär) oder „Mobile" (Mobil) gesetzt werden. Mobile Flaggen können von jeder Landeinheit transportiert werden, sobald sie erobert worden sind. Stationäre Flaggen können nicht befördert werden.

Start Location (Startpunkt): Diese Option kann auf „At Base" (Basis) oder „Random" (Zufällig) gesetzt werden. „At Base" (Basis) heißt, daß die Flagge jedes Teams in der Mitte dessen erster Basis steht. „Random" (Zufällig) heißt, daß die Flaggen aller Teams nach dem Zufallsprinzip auf dem Planeten verteilt sind.

Number (Anzahl): Diese Option kann auf „Majority" (Mehrheit) oder „All" (Alle) gesetzt werden. Ist „Majority" (Mehrheit) eingestellt, müssen Sie die Mehrheit (mehr als die Hälfte) aller Flaggen erobern oder kontrollieren, um gewinnen zu können. „All" (Alle) heißt, daß Sie alle Flaggen erobern oder kontrollieren müssen.

Victory Timing (Gewinnzeitpunkt): Diese Option kann auf „Hold for a Time" (Gewisse Zeit halten), „At Capture" (Bei Eroberung) oder auf „Return to Base" (Rückkehr zur Basis) gesetzt werden. „Hold for a Time" (Gewisse Zeit halten) heißt, daß ein Spieler, der eine genügend große Anzahl an Flaggen erobert hat oder kontrolliert, diese über einen bestimmten Zeitraum halten muß, um zu gewinnen. Der Spielmodus sowie die Spielgeschwindigkeit bestimmen diesen Zeitraum. Der Computer informiert alle Spieler darüber, wie lange jener Spieler die Flaggen noch kontrollieren muß. Schafft er dies, gewinnt er.

„At Capture" (Bei Eroberung) heißt, daß, sobald ein Spieler eine genügend große Anzahl an Flaggen erobert hat oder kontrolliert, er gewonnen hat. „Return to Base" (Rückkehr zur Basis) ist nur bei Spielen mit mobiler Flagge möglich. In diesem Fall muß ein Spieler eine genügend große Anzahl an Flaggen in seiner/-n Flaggenbasis/-basen sammeln, um zu gewinnen.

Nähere Informationen darüber, wie man Flaggen kontrollieren oder erobern kann, wie man sie befördert und wie ein Spiel gewonnen werden kann, stehen im Kapitel „Ein Spiel gewinnen".

Haben Sie alle Optionen eingestellt, klicken Sie auf „Done" (Fertig). Wollen Sie statt dessen zum Menü „Neues Spiel" oder zum Menü „Multiplayer" zurückkehren, betätigen Sie „Cancel" (Abbrechen).





Bei den meisten Spielen, mit Ausnahme von diversen Feldzugmissionen, Einzelmissionen und benutzerdefinierten Szenarien, können Sie sich das Volk aussuchen, für das Sie spielen möchten. Für Computerspieler können Sie keine Clans auswählen, auch können Sie die von Mitspielern oder Computerspielern gewählten Völker nicht ansehen.

Im Menü „Game“ (Spiel), „Host“ oder „Join“ (Beitreten), je nachdem, welche Spielart eingestellt ist, können Sie auf die Standard-Schaltfläche „Clan“ für Ihr Team klicken und so zum entsprechenden Menü gelangen.

Aus den neun Clans oder Völkern können Sie Ihre Wahl treffen, dazu gehört auch das Alien-Volk, die Sheevat. Klicken Sie die Schaltfläche eines Volks an, um eine Beschreibung der Stärken eines Volkes aufzurufen. Wenn Sie mit diesem Volk zufrieden sind, klicken Sie auf „Done“ (Fertig). Wenn Sie auf “Done“ (Fertig) oder „Cancel“ (Abbrechen) klicken, ohne vorher ein Volk auszuwählen, kehren Sie zum vorhergehenden Menü zurück, und das Spiel weist Ihnen ein Volk zu.

Vor der Beschreibung der Völker müssen wir erst die Aliens kurz abhandeln. In *M.A.X.2* gibt es zwei Arten von Aliens: die freundlichen Aliens, die die Concord bilden, und die unfreundlichen Aliens namens Sheevat. Sie können als Sheevat spielen, jedoch nicht als Concord (die eine Organisation fast aller bekannter intelligenter Lebewesen der Galaxie darstellt).

Menschenvölker (die Sie vielleicht schon in *M.A.X.* kennengelernt haben) verbinden sich mit verschiedenen Alien-Völkern der Concord, um Vollmitglied der Concord zu werden. Obwohl Menschen diesen komplexen Verbindungsprozeß durchlaufen, bei dem die menschliche DNS mit der verschiedener Alien-Gattungen verschmolzen wird, werden solche Völker in diesem Handbuch immer noch „Menschen“ genannt, während die Sheevat „die Aliens“ heißen.

Zu den Vorteilen, die menschliche Spieler aufgrund der Verbindung mit den Concord-Völker genießen, gehört der Gebrauch einiger Alien-Einheiten der Concord, nämlich des Concord-Panzers, der Concord-Sturmgeschütze, der Concord-Kanonenboote und der Concord-Bomber. Werden in diesem Handbuch Concord-Einheiten erwähnt, sind diese gemeint.

Die Concord-Einheiten, die menschliche Völker herstellen können, reparieren sich selbst, gewinnen durch Gefechtseinsatz Erfahrung und sind dem Wesen nach organisch. Bitte beachten Sie, daß Concord-Einheiten keinen Völkerbonus erhalten können! Trotzdem sind diese Einheiten sehr leistungsfähig und kosten deshalb mehr als die entsprechenden Gegenstücke der Menschen. Weitere Informationen zu den Einheiten erhalten Sie im Kapitel „Einheiten“.

Die Völker/Concord-Völker, für die Sie als *M.A.X.2*-Kommandant arbeiten, verfügen über unterschiedliche Stärken. In den folgenden Absätzen werden die Vorteile beschrieben, die Sie durch die jeweiligen Völker erlangen können. Weitere Informationen zu den Statistiken der Einheiten und deren Bedeutung finden Sie im Kapitel „Einheiten und Gebäude“. In der Datei STATS.TXT auf der CD-ROM befinden sich die Statistiken für Basiseinheit und Gebäude. Die Datei README.TXT sowie das Spiel selbst enthalten Informationen, die über die unten dargestellten hinausgehen.

Aven
Dieses Concord-Volk hervorragender Piloten verbindet sich mit dem Menschenvolk der Auserwählten. Die Auserwählten stammen von wegen ihres Glaubens Verfolgten ab, die überlegene Lufteinheiten entwickelten. AWACs verfügen über +2 Scan. Jäger verfügen über +1 Reichweite und kosten 21 Credits. Transportflugzeuge gewinnen +4 Geschwindigkeit. Bomber verfügen über +4 Angriff und kosten 27 Credits. Lufteinheitenfabriken kosten 30 Credits.

Fen
Dieses wassergebundene, einfühlende Concord-Volk verbindet sich mit den Menschen des Purpurweges, dessen Mitglieder aus diversen kommunistischen Gruppierungen stammen. Dieses Volk hat überlegene See-Einheiten entwickelt. Flugkörperschiffe verfügen über +1 Reichweite und kosten 33 Credits. Eskorten verfügen über +2 Geschwindigkeit und +1 Scan. Korvetten gewinnen +2 Geschwindigkeit und +1 Rüstung. Kanonenboote verfügen über +2 Rüstung, +4 Treffer und +1 Reichweite. U-Boote verfügen über +4 Angriff, +2 Geschwindigkeit und kosten 15 Credits. Transportschiffe gewinnen +2 Geschwindigkeit. Werften kosten 30 Credits.

Cloaks
Dieses Concord-Volk von Spähern verbindet sich mit den Von Griffin, dessen Mitglieder in der Spionage versiert sind. Scanner erhalten +4 Scan und +1 Geschwindigkeit. Späher verfügen über +2 Scan, +2 Geschwindigkeit und +2 Angriff. U-Boote sind mit +2 Scan, +2 Geschwindigkeit und +4 Angriff ausgestattet. Infiltratoren gewinnen +1 Scan, +1 Geschwindigkeit, +2 Deaktivierung und kosten 24 Credits. Radar ist mit +6 Scan ausgerüstet. AWACs erhalten +4 Scan und +2 Geschwindigkeit. Gepanzerte Truppentransporter verfügen über +1 Rüstung, +2 Treffer und +2 Geschwindigkeit.

Phemer
Dieses Concord-Volk imperialistischer Fremdenhasser verbindet sich mit dem Menschenvolk Ayers Hand, dessen Haupteigenschaften sie teilen. Die größte Stärke dieses Volks liegt bei den Flugkörpern und Flugkörperträgern. Raketenwerfer erhalten +1 Reichweite, +2 Angriff und kosten 18 Credits. Flugkörperraupen, Flugkörpertürme und Flugkörperschiffe gewinnen alle +1 Reichweite, +2 Angriff und kosten 30 Credits.

Kamren
Die Mitglieder dieses Concord-Volkes sind seit langem die Verteidiger der Concord. Sie verbinden sich mit dem Menschenvolk der Musashi. Dieses Volk hat raffinierte gepanzerte Fahrzeuge und Verteidigungswaffen entwickelt. Gefechtstürme gewinnen +4 Angriff, +2 Rüstung und +4 Treffer. Panzer den gleichen Bonus wie Gefechtstürme und gewinnen auch noch +1 Geschwindigkeit. Kanonenboote verfügen über +4 Angriff, +2 Rüstung, +8 Treffer und +1 Reichweite. Gepanzerte Truppentransporter erhalten +2 Rüstung, +4 Treffer und +1 Geschwindigkeit.

Elan
Dieses Concord-Volk flinker, nachdenklicher Aliens verbindet sich mit dem Menschenvolk der Heiligen Acht, dessen Angehörige Nachfahren derer sind, die einst wegen ihrer religiösen Überzeugung verfolgt wurden. Da Ausweichen und Verteidigen Hauptziele dieses Volks sind, hat es Fahrzeuge mit überlegener Geschwindigkeit entwickelt. Eskorten und Mobile Luftabwehr gewinnen +1 Reichweite und +2 Geschwindigkeit. Späher, Bomber und Korvetten gewinnen +2 Angriff und +2 Geschwindigkeit. Sturmgeschütze verfügen über +4 Angriff, +2 Geschwindigkeit, +1 Reichweite und kosten 18 Credits.

Aspen
Dieses Concord-Volk territorialer Aliens verbindet sich mit dem Menschenvolk der Sieben Ritter, die sich ebenfalls um ihr Territorium sorgen. Dieses Volk verfügt über eine überlegene Abwehr. Radar erhält +2 Scan. Seeminen und Tretminen gewinnen +8 Angriff. Flugkörpertürme gewinnen +1 Reichweite, +2 Angriff und kosten 33 Credits. Gefechtstürme verfügen über +4 Angriff, +2 Rüstung und +4 Treffer. Artillerietürme und Mobile Luftabwehr gewinnen +1 Reichweite und +2 Angriff.



Beaker
Dieses kybernetische Concord-Volk verbindet sich mit dem Volk Axis, wodurch sich eine mächtige Gemeinschaft von Bauexperten gebildet hat. Dieses Volk erhält zusätzliche Ingenieure und Konstrukteure; die genaue Anzahl hängt vom Startbudget des Spiels ab. Schwereinheitenfabriken kosten 32 Credits und Leichteinheitenfabriken kosten 16 Credits. Die Wartungskosten für alle Beaker-Einheiten sind reduziert, so daß die Beaker große Armeen unterhalten können.

Sheevat
Die Sheevat ähneln keinem anderen bekannten Volk und erscheinen sogar der Concord fremdartig. Die Sheevat gehören nicht der Concord an und sind mit keinem Menschenvolk verbündet.

Alle Sheevat-Einheiten und -Gebäude, die Gegner angreifen können, gewinnen im Gefechtseinsatz Erfahrung. Alle Sheevat-Einheiten und -Gebäude verfügen über selbstreparierende Schilde, die Schäden bei Angriffen absorbieren. Aufgrund dieser Schilde benötigen Sheevat-Einheiten weniger Rüstung und können mehr einstecken als die entsprechenden menschlichen Gegenstücke. Manche Sheevat-Einheiten und -Gebäude sind nur diesem Volk zu eigen, wohingegen andere Einheiten und Gebäude nicht gebaut werden können. Weitere Einzelheiten finden Sie im Kapitel „Einheiten und Gebäude".

Sheevat erhalten keine Reparatureinheiten, wandelnden Roboter, Raketenwerfer, Minenleger, Seeminenleger, Flugkörperraupen, Flugkörperschiffe, Flugkörpertürme oder Concord-Einheiten. Sie verfügen über eine Biobombenraupe, ein Biobombenschiff und eine Biobombenkapsel anstelle der gleichartigen Flugkörperraupen, Flugkörperschiffe und Flugkörpertürme. Biobomben-Einheiten werfen Mikroorganismen, die jede Panzerung zersetzen können.

Viele andere Sheevat-Einheiten entsprechen zu einem gewissen Grad den menschlichen Einheiten, verfügen jedoch über spezielle Funktionen. Sheevat-Panzer heißen Schockpanzer und sind sehr leistungsfähig. Schockpanzer verfügen über einen Elektro-Angriff, der außer anderen verbündeten Schockpanzern alle Einheiten trifft, die sich in den Quadraten direkt daneben befinden. Sheevat-Sturmgeschütze heißen Blitzkanonen. Diese Einheiten können auf einen Angriff zurückgreifen, der von einer gegnerischen Einheit oder einem Gebäude auf das andere überspringt, wobei die Angriffsstärke immer weiter abnimmt. Bis zu 3 Einheiten können von jedem Blitzkanonen-Angriff getroffen werden.

Die Infanterie-Einheiten der Sheevat heißen Spawn und unterscheiden sich etwas von der menschlichen Infanterie darin, daß ihr Herdeninstinkt sie stärker macht, wenn sie nahe zusammen liegen. Anstelle von Infiltratoren verfügen die Sheevat über Psi-Spawn. Diese Einheiten haben gewisse Ähnlichkeiten mit den Infiltratoren, doch sie können Einheiten nicht deaktivieren oder stehlen. Dafür können die Psi-Spawn der Sheevat in der Nähe befindliche Spawn verstecken oder tarnen. Spawn können nur von Inkubatoren und nicht in Fabriken erzeugt werden.

Eine Spezialeinheit der Sheevat ist der Stasis-Projektor, der Einheiten und kleine Gebäude temporär lähmen kann. Gelähmte Einheiten erleiden keinen Schaden, so daß diese Einheit sowohl offensiven als auch defensiven Zwecken dienen kann. Der Inkubator ist eine weitere Spezialeinheit, womit Eier in organische Einheiten verpflanzt werden können. Sobald die Eier voll entwickelt sind, stirbt der Wirt. Ein Sheevat-Spawn oder Psi-Spawn entsteht. Die Sheevat können auch Kommandoeinheiten bauen, die die Statistiken nahe gelegener verbündeter Einheiten verbessern.

Die Sheevat verfügen des weiteren über ein einzigartiges Gebäude namens EK-Kapsel, die die Kontrolle über eine menschliche elektronische Einheit oder ein Gebäude übernehmen kann. Menschliche Infiltratoren und Infanterie, Concord-Einheiten und Sheevat-Einheiten oder -Gebäude jeglichen Typs werden von EK-Kapseln nicht getroffen.



Bei vielen Spielen gelangen Sie vor Ihrer Landung auf einem Planeten zum Kaufmenü, in dem Sie zusätzliche Einheiten für den Einsatz auf dem Planeten erwerben können. Bei manchen Feldzugmissionen, Einzelmissionen und benutzer-definierten Szenarien können Sie über dieses Menü keine Einheiten kaufen, ebenso wenn die Start-Credits im Optionsmenü auf 0 gesetzt sind.

Wenn Sie im Kaufmenü eine Einheit in der „Unit List" (Einheitenliste) rechts oder in der „Purchased List" (Kaufliste) in der Mitte markieren, erscheinen das zugehörige Bild, eine Beschreibung sowie die Daten auf der linken Seite des Bildschirms. Sie können den Beschreibungstext ausschalten, indem Sie auf das entsprechende Feld klicken.

Eine Leiste in der Mitte des Menüs „Purchase" (Kauf) zeigt die Gesamtzahl der Credits an, über die Sie verfügen und mit denen Sie zusätzliche Einheiten erwerben können. Der Kaufpreis für eine neue Einheit wird neben dieser Einheit in der „Unit List" (Einheitenliste) angezeigt. Der Preis an Credits für den Erwerb einer Einheit ist genauso groß wie die Menge an Rohstoffen, die für ihren Bau notwendig wäre.

Alle Einheiten, die sich in Ihrem Laderaum befinden—Ihre Anfangseinheiten sowie die zugekauften—erscheinen in der „Purchased List" (Kaufliste).

Mit Hilfe der Pfeile unter den Listen können Sie durch die „Unit List" (Einheitenliste) und die „Purchased List" (Kaufliste) scrollen.

Erwerb von Einheiten

Außer bei manchen Feldzugmissionen, Einzelmissionen und benutzerdefinierten Szenarien, befinden sich zu Spielbeginn mindestens ein Ingenieur und ein Konstrukteur in Ihrem Laderaum. Was Sie noch auf den Planeten mitnehmen, hängt von Ihnen und der Größe Ihrer Brieftasche ab.

Zum Kauf einer Einheit markieren Sie diese in der „Unit List" (Einheitenliste) und fügen Sie sie zur „Purchased List" (Kaufliste) hinzu.

Es ist Ihnen nicht möglich, alle Arten von Einheiten zu erwerben; Sie können nur einige Landeinheiten mitnehmen. Alle Spieler können Ingenieure, Konstrukteure, Späher, Scanner, Panzer oder Schockpanzer, Sturmgeschütze oder Blitzkanonen und mobile Luftabwehr kaufen. Die acht Menschenvölker können auch Reparatureinheiten, Raketenwerfer, Minenleger, Flugkörperraupen, Concord-Panzer und Concord-Sturmgeschütze kaufen. Die Sheevat können Stasis-Projektoren und Biobombenraupen erwerben.

Rückgabe erworbener Einheiten

Mit Ausnahme der Ingenieure und Konstrukteure, die sich in Ihrem Laderaum befinden, bevor Sie Einheiten kaufen, können Sie jede erworbene Einheit vor Verlassen des Menüs „Purchase" (Kauf) zurückgeben. Klicken Sie in der „Purchased List" (Kaufliste) die Einheit an, die Sie abgeben möchten. Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Delete" (Löschen) entfernen Sie die Einheit. Der Preis für diese Einheit wird Ihnen zurückerstattet.

Beenden

Haben Sie alle gewünschten Einheiten erworben, klicken Sie auf „Done“ (Fertig). Wenn Sie statt dessen auf „Cancel“ (Abbrechen) klicken, kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

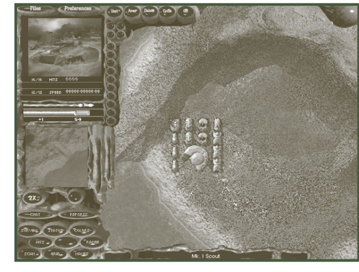
SPIELBILDSCHIRM: ABLAUF DES SPIELS

In diesem Kapitel wird die Funktion aller Schaltflächen und Fenster im Spielbildschirm beschrieben. Der letzte Abschnitt dieses Kapitels stellt die wichtigen Elemente des Spiels dar und enthält einige Gameplay-Tips für den Einstieg.

M.A.X.2 läuft auf dem Spielbildschirm. Nach Wahl der Spielart und nach dem Einrichten des Spiels gelangen Sie zu diesem Bildschirm. Je nachdem, ob Sie für ein Menschenvolk oder für die Sheevat spielen, schaut der Spielbildschirm etwas unterschiedlich aus, doch seine Hauptfunktionen bleiben gleich, sie sind nur woanders zu finden.



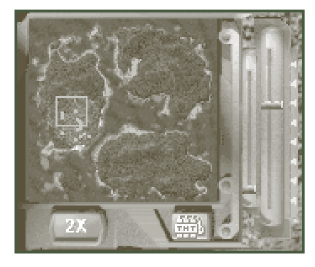
Spielbildschirm für Menschen



Spielbildschirm für Sheevat

Der Spielbildschirm teilt sich in fünf Hauptbereiche auf:

Schaltflächen: Mit den Schaltflächen des Spielbildschirms können Sie zum Menü „Save/Load“ (Sichern/Laden) gelangen, wo Sie auch das Spiel beenden können, in ein Menü „Preferences“ (Einstellungen), wo Sie diverse Optionen wie Sound-Lautstärke und Auto-Sichern einstellen können, und zum Menü „Reports“ (Berichte), wo Sie Informationen über Ihre Einheiten erhalten. Manche Schaltflächen steuern auch einige Anzeigen auf der Spielkarte.



Weltkarte: Die Karte bietet einen Gesamtüberblick über den Planeten. Mit einem Schieberegler können Sie die Zoomstufe für die Spielkarte bestimmen.

Meldungsleisten und Zeituhr: Mit diesen Elementen erhalten Sie Informationen zur Ihrem Ressourcen-Status, Rückmeldungen von ausgewählten Einheiten, Sie erfahren Ihren aktuellen Standort im Koordinatensystem der Spielkarte, Chat-Nachrichten werden angezeigt, die Zeit, die bei rundenweisen oder Simultanzug-Spielen verbleibt usw.

Bild der Einheit und Spycam: Im oberen linken Bereich des Spielbildschirms befinden sich normalerweise ein Bild, eine Beschreibung und die Daten der momentan markierten Einheit. In diesem Bereich können Sie sich auch das Bild einer „Spycam“ anzeigen lassen, die einen kleinen Ausschnitt der Spielwelt zeigt, der auf eine markierte Einheit oder einen markierten Ort gerichtet ist.

Die Sheevat unterscheiden sich stark von den Concord–Völkern. Testen Sie die Spezialeinheiten.

Spielkarte: Hier findet die gesamte Handlung statt.

All diese Bereiche werden in den folgenden Abschnitten besprochen. Am Ende des Kapitels befindet sich ein Abschnitt über den Einstieg in *M.A.X.2*. Mit der Tab-Taste können Sie das Aussehen der Oberfläche ändern.

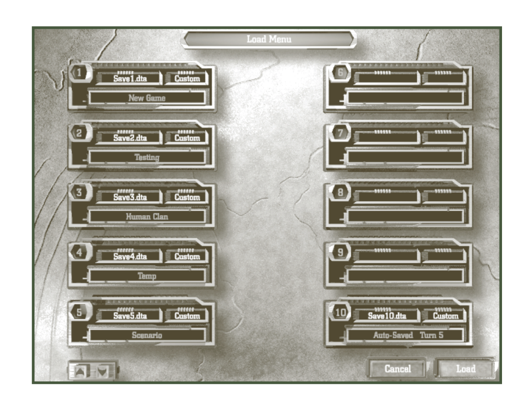
Hinweis: Informationen zu den Grundfunktionen des Spiels, z.B. Bewegen von Einheiten, Bau von Gebäuden und Angriff von Gegnern finden Sie im Abschnitt „Spielkarte“ in diesem Kapitel.

SCHALTFLÄCHEN AUF DEM SPIELBILDSCHIRM

Alle Schaltflächen des Spielbildschirms werden hier beschrieben.

Spiele sichern, laden und beenden

Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Files“ (Dateien) kommen Sie zum Menü „Save/Load“ (Sichern/Laden). Markieren Sie mit der Maus ein Spiel oder einen Speicherplatz. Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten durch die 100 Speicherplätze, die zur Verfügung stehen. Wenn Sie ein Spiel sichern, können Sie Informationen zu diesem Spiel in die Zeile am unteren Rand des ausgewählten Speicherplatzes eingeben. Danach klicken Sie auf „Save“ (Sichern) oder „Load“ (Laden). Hinweis: Multiplayer-Spiele werden in vorbestimmten Abständen automatisch auf der Festplatte aller Spieler abgespeichert.



Vom Menü „Save/Load“ (Sichern/Laden) aus können Sie mit „Quit“ (Ende) das Spiel beenden. Mit „Return“ (Zurück) spielen Sie weiter, ohne zu sichern oder zu laden.

Einstellung der Spielparameter



Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Preferences“ (Einstellungen) gelangen Sie zum Menü „Preferences“ (Einstellungen), wo Sie diverse Änderungen vornehmen können:

Sound Volume (Sound-Lautstärke): Mit einem Schieberegler können Sie die Lautstärke von Musik, Soundeffekten und der Sprachwiedergabe einstellen oder diese Einstellungen mit den Kästchen „Disable“ (Ausschalten) deaktivieren.

Game Speed (Spielgeschwindigkeit): Mit einem Schieberegler kann die Spielgeschwindigkeit für Echtzeit-Spiele festgelegt werden.



Auto-Save (Auto-Sichern): Die Funktion Auto-Sichern kann ein- oder ausgeschaltet werden. Bei Runden- und Simultanzug-Spielen beträgt die Häufigkeit des Auto-Sicherns 1, das bedeutet zum Ende eines jeden Spielzugs. Bei Echtzeit-Spielen wird jede Minute gesichert. Automatisch gesicherte Spiele befinden sich immer auf Speicherplatz Nr. 10 des Menüs „Save/Load" (Sichern/Laden).

Animate Effects (Animationen): Schalten Sie diese Funktion ein, wenn das Spiel mit Animationen arbeiten soll. Wird dieses Feature ausgeschaltet läuft das Spiel eventuell schneller.

Halt Movement When Enemy Is Detected (Bewegung bei Feindentdeckung anhalten): Schalten Sie diese Funktion je nach Belieben ein oder aus.

Click-to-Scroll (Scrollen auf Klick): Schalten Sie diese Funktion ein, wenn Sie möchten, daß der Bildausschnitt nur dann scrollt, wenn Sie auf die Karte klicken. Dazu müssen Sie dann die Maustaste gedrückt halten, während Sie den Cursor bewegen. Ist dieses Feature ausgeschaltet, können Sie scrollen, indem Sie den Cursor an den Rand des Spielbildschirms bewegen. Zum Scrollen können Sie auch die Pfeiltasten auf der Tastatur verwenden.

Auto-Select Next Unit (Nächste Einheit automatisch wählen): Schalten Sie diese Funktion ein, wenn Sie möchten, daß das Spiel die nächste Einheit automatisch wählt, wenn Sie die Befehlseingabe bei der aktuellen Einheit beendet haben.

Automatic Pause (Automatische Pause): Wählen Sie, wann Sie im Einzelspieler-Modus das Spiel automatisch anhalten lassen wollen. Zur Wahl steht „Pause When See Enemy" (Pause bei Sichtkontakt) und „Pause When Select Unit" (Pause bei Einheitsauswahl).

Player Name (Spielername): Im Multiplayer-Modus können Sie den Namen ändern, unter dem Sie spielen, indem Sie einen neuen im vorgegebenen Feld eingeben.

Turn Time (Rundendauer): Bei Runden- und Simultanzug-Spielen können Sie die Rundendauer in diesem Feld ändern. Geben Sie einen Wert ein, der innerhalb der im Optionsmenü festgelegten Grenzen (von 0 oder kein Limit bis 360 Sekunden) liegt. Im Multiplayer-Modus bestimmt die letzte von einem Spieler eingegebene Zahl die Rundendauer.

End Turn Time (Runden-Endzeit): Bei Spielen mit Simultanzügen können Sie hier die Runden-Endzeit bestimmen, d.h. wie lange der letzte Spieler Zeit hat, seine Runde zu beenden, wenn alle anderen Spieler mit dem ihrigen schon fertig sind. Geben Sie einen Wert ein, der innerhalb der im Optionsmenü festgelegten Grenzen (von 0 oder kein Limit bis 90 Sekunden) liegt. Im Multiplayer-Modus bestimmt die letzte von einem Spieler eingegebene Zahl die Runden-Endzeit.

Game Information (Informationen zum Spiel): Spielmodus, Stärke der Computergegner sowie die Gewinnvoraussetzungen des Spiels werden hier aufgeführt.

Cancel (Abbrechen): Im Multiplayer-Modus können Sie mit einem Klick auf diese Schaltfläche zum Spielbildschirm zurückkehren, ohne daß Änderungen vorgenommen werden.

Done (Fertig): Mit einem Klick auf diese Schaltfläche speichern Sie alle Änderungen und kehren zurück zum Spielbildschirm.

„Pause", „End Turn" (Runde beenden),"Chat", „Goals" (Ziele), „Next" (Nächste) und „Previous" (Vorige)

Diese Schaltflächen werden hier beschrieben.

Pause: Wenn Sie auf die Schaltfläche „Pause" klicken, halten Sie das Spiel an. In dieser Zeit können Sie Befehle erteilen. Einheiten und Gebäude führen diese Befehle aus, sobald das Spiel weiterläuft. Hierzu müssen Sie nochmals auf „Pause" klicken.

Im Multiplayer-Modus in Echtzeit oder mit Simultanzügen sammeln Sie im Verlauf des Spiels Zeit für „Auszeiten". Mit der Schaltfläche „Pause" können Sie solch eine Auszeit nehmen. Sie

kehren automatisch zum aktiven Spiel zurück, sobald Ihre Zeit abgelaufen ist. Pausieren alle Spieler, verliert kein Spieler angesammelte Pausenzeit.

End Turn (Runde beenden): Damit beenden Sie Ihre Runde. Diese Schaltfläche ist nur bei Runden- oder Simultanzug-Spielen verfügbar. Sobald Sie diese Schaltfläche betätigen, führen alle Einheiten mit Dauerbefehl diesen aus, bevor die nächste Runde bzw. der Zug des nächsten Spielers beginnt.

Chat: Ein Klick auf diese Schaltfläche öffnet ein Chatfenster, in dem Sie im Multiplayer-Modus Mitteilungen an Ihre Mitspieler eingeben und abschicken können. Diese Schaltfläche wird nur im Multiplayer-Modus angezeigt. Zum Schließen des Chatfensters betätigen Sie „Cancel" (Abbrechen).

Goals (Ziele): Diese Schaltfläche wird nur im Einzelspieler-Modus angezeigt und bietet einen Überblick über die Voraussetzungen für Gewinn bzw. Niederlage im Spiels.

Next (Nächste) und Previous (Vorige): Mit diesen Schaltflächen können Sie durch Ihre Einheiten und Strukturen schalten. Die Tasten „;" und „:" erfüllen die gleiche Funktion. Um eine Einheit bei Runden- und Simultanzug-Spielen für den Rest der Runde aus dieser Schleife auszuschließen, klicken Sie auf „Done" (Fertig) im Kommandofenster dieser Einheit.

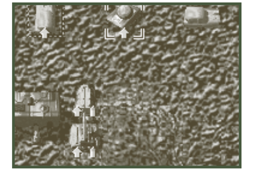
Infoanzeige zu Einheiten und Gelände

Auf dem Spielbildschirm finden Sie einige Anzeigen, die während des Spiels nützliche Informationen hervorheben. Durch Betätigen dieser Schaltflächen können Sie Anzeigen ein- oder ausschalten. Die Anzeigen betreffen sichtbare und markierte Einheiten ebenso wie verbündete Einheiten.



Survey (Geländewert): Diese Schaltfläche liefert Informationen zur Bodenbewertung im Spielbildschirm. Entdeckte Goldlagerstätten werden mit goldfarbenen Zahlen dargestellt, die anzeigen, wieviel Gold an dieser Stätte pro Runde geschürft werden kann, wenn dort eine Goldmine bzw. ein Goldernter plaziert wird. Lagerstätten von Rohstoffen werden mit weißen Zahlen dargestellt, die anzeigen, wie viele Rohstoffe an dieser Stätte pro Runde geschürft werden kann, wenn dort ein Bergwerk bzw. ein Materialernter errichtet wird. Ein leerer Kreis steht für Gebiete ohne Lagerstätten. An unerkundeten Orten wird nichts angezeigt. Beachten Sie, daß alle Einheiten Gold- und Rohstofflagerstätten entdecken können. Schalten Sie die Anzeige zum Geländewert ein, bevor Sie ein neues Bergwerk oder eine Goldmine anlegen.

Status: Diese Schaltfläche bietet eine kleine optische Zusammenfassung der Bewegungs- und Schußoptionen, die jeder Einheit momentan offenstehen. Ein grüner Pfeil unter einer Einheit zeigt an, daß sich die Einheit im Augenblick bewegen kann. Eine kleine Granate zeigt, daß die Einheit schießen kann. Die Anzahl an Granaten steht für die Menge an Schüssen, die diese Einheit zu diesem Zeitpunkt abfeuern kann. Wird unter einer Einheit kein Bild angezeigt, heißt das, daß sie sich weder bewegen noch schießen kann.



Colors (Farben): Nach Betätigung dieser Schaltfläche wird jede Einheit mit ihrer Teamfarbe umgeben. Die Farben gelten in der Reihenfolge rot, grün, blau, grau, gelb und orange für Teams 1 bis 6.

Hits (Treffer): Hier wird über jeder Einheit und jedem Gebäude ein Trefferbalken angezeigt. Wenn eine Einheit Schaden an ihren Treffern erleidet, wird der Balken kürzer. Verfügt die Einheit noch über ihren Trefferwert, ist der Balken grün. Der Balken wird gelb, wenn die Einheit mehr Schaden erleidet, und rot, wenn sie ernsthaft geschädigt ist.



Range (Reichweite): Mit dieser Schaltfläche wird ein roter Kreis angezeigt, der die Angriffsreichweite der momentan markierten Einheit oder des Gebäudes anzeigt. Sichtbare Einheiten innerhalb dieses Kreises können von der markierten Einheit angegriffen werden, wenn sie sich in ihrer Sichtlinie befinden. Bereiche innerhalb der Reichweite einer Einheit, die jedoch nicht in der Sichtlinie liegen, werden abgedunkelt dargestellt.

Scan: Mit dieser Schaltfläche wird ein gelber Kreis angezeigt, der den Scanbereich der momentan markierten Einheit oder des Gebäudes anzeigt. Jede gegnerische Einheit und jeder andere Gegenstand ist sichtbar, wenn sie/er sich in diesem Scankreis befindet und in der Sichtlinie der gewählten Einheit liegt. Ausgenommen davon sind lediglich Einheiten, die die markierte Einheit sowieso nicht sehen kann (z.B. gewisse unsichtbare Einheiten). Bereiche innerhalb des Scankreises, die jedoch nicht in der Sichtlinie liegen, werden abgedunkelt dargestellt.

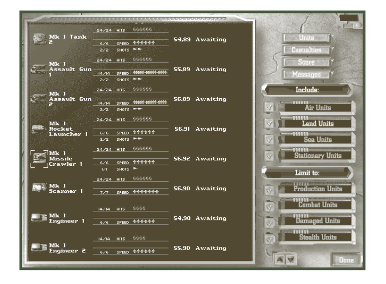
Grid (Raster): Mit dieser Schaltfläche wird ein Raster über die Karte gelegt. Jedes Planquadrat verfügt über eigene Koordinaten. Das Planquadrat links oben auf der Karte hat die Koordinaten 1,1. Die erste Zahl steht für die x-Koordinate und wird von links nach rechts gezählt. Die zweite Zahl steht für die y-Koordinate und wird von oben nach unten gezählt. Die Koordinaten des Planquadrates, in dem sich der Cursor befindet, werden am unteren Rand des Spielbildschirm angezeigt. Die Farbe des Rasters macht den Terraintyp kenntlich:
GRÜN (Normal)—Alle Landeinheiten können sich bewegen und bauen.
GELB (Rauh)—ein Bau, doppelte Bewegungskosten außer Infanterie.
ORANGE (Hügel)—Kein Bau, keine Bewegung außer Infanterie (doch dann doppelte Kosten).
HELLBLAU (Ufer)—Nur amphibische Bewegung. Nur Wasserbau.
DUNKELBLAU (Ozean)—Nur Schiffe und amphibische Bewegung. Nur Wasserbau.

Names (Namen): Mit dieser Schaltfläche sehen Sie die Namen der Einheiten anzeigen. Diese Namen sind über allen Einheiten und Gebäuden zu sehen, solange sie in der momentan gewählten Zoomstufe lesbar sind. Alle Einheiten werden nach ihrer Stufe benannt. Zu Beginn des Spiels stehen alle Einheiten auf „Mark 1“ (Stufe 1). Wenn Einheiten aufgewertet werden, steigt die Stufenzahl, was durch eine Änderung der Stufenzahl angezeigt wird.

Reports (Berichte)

Mit dieser Schaltfläche können Sie den Zustand Ihrer Einheiten und Gebäude überprüfen, Sie erhalten eine Liste der Verluste, die Sie und Ihre Mitspieler einstecken mußten, und Sie können die letzten während des Spiels erhaltenen Nachrichten durchgehen.

Units (Einheiten): Sie erhalten eine Liste all Ihrer Einheiten, wenn Sie im Menü „Reports“ (Berichte) auf „Units“ (Einheiten) klicken. In dieser Einheitenliste stehen grundlegende Informationen, wie Schüsse und Treffer, sowie bestehende Befehle. Mit den Pfeilen unter der Einheitenliste können Sie die Liste scrollen.



Wollen Sie gewisse Einheitentypen in die Einheitenliste aufnehmen oder aus ihr entfernen, klicken Sie auf das Kästchen neben dem entsprechenden Auswahlfilter: „Air“ (Luft), „Land“, „Sea“ (See) oder „Stationary“ (Stationäre Einheiten). Die ausgewählten Einheitentypen tauchen in der Einheitenliste auf. Wenn Sie den Einheitenbericht öffnen, sind alle Filter aktiv und alle Einheitentypen zu sehen.

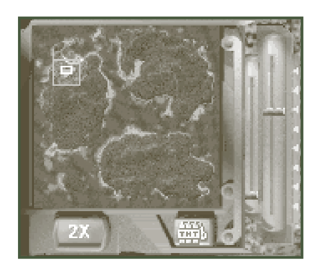
Zur weiteren Eingrenzung der Einheitentypen klicken Sie auf die Einschränkungsfilter (Produktions- („Production“), Gefechts- („combat“), beschädigte („Damaged“) und Tarneinheiten („Stealthy“)). Nur die ausgewählten Einheitentypen tauchen in dieser Liste auf. Wollen Sie beispielsweise alle beschädigten Lufteinheiten sehen, dürfen nur die Filter „Air“ (Luft) und „Damaged“ (Beschädigt) aktiv sein.

Wenn Sie auf eine Einheit in der Einheitenliste klicken, kehren Sie zum Spielbildschirm zurück, der auf diese Einheit zentriert ist. Die Einheit ist dann auch markiert.

Casualties (Verluste): Mit dieser Schaltfläche rufen Sie eine Liste der Verluste aller Teams auf, spaltenweise nach Teams angeordnet.

Messages (Nachrichten): Mit dieser Schaltfläche können Sie alle Spiel- und Chat-Nachrichten noch einmal lesen, die bei Ihnen in letzter Zeit eingegangen sind.

DIE WELTKARTE



Auf dem Spielbildschirm befindet sich eine Karte der gesamten Welt mit einem Schieberegler daneben. Die Zoomstufe der Spielkarte ändern Sie, indem Sie den Schieber mit gedrückter Maustaste verschieben. Sie können die Ansicht auch mit den Taste „`" und „?" auf der Tastatur ändern. Verkleinern Sie die Ansicht in genügendem Maße, sehen Sie eine Karte des gesamten Planeten. Wenn Sie Einheitennamen und andere Features, die Sie mit den entsprechenden Schaltflächen eingeschaltet haben, sehen wollen, müssen Sie die Ansicht ziemlich vergrößern.

Die Bereiche der Weltkarte, die innerhalb des Scanbereichs Ihrer Einheiten liegen, sind hell hervorgehoben. Sichtbare Einheiten sowie Gebäude werden auf der Weltkarte als Punkte dargestellt. Die Farbe der einzelnen Punkte zeigt, zu welcher Einheit sie gehören.

Ein roter Kasten auf der Weltkarte definiert den Bereich, der auf der Spielkarte sichtbar ist. Ein kleines gelbes Kästchen zeigt auf der Weltkarte an, wenn eine Spycam (siehe nächster Abschnitt) auf eine Einheit oder eine Gruppe von Einheiten gerichtet ist, und den mit der Kamera sichtbaren Bereich. Ein kleines blaues Kästchen zeigt auf der Weltkarte an, wenn eine Spycam auf einen Ort gerichtet ist, und den mit der Kamera sichtbaren Bereich.

Unter der Weltkarte befinden sich zwei Schaltflächen. Die Schaltfläche „TNT" entfernt alle Nicht-Gefechtseinheiten von der Weltkarte, nur Gefechtseinheiten sowie stationäre Geschütze bleiben als farbige Punkte übrig. Die Schaltfläche „Zoom" verkleinert die Darstellung etwas und zentriert sie auf den in der Spielkarte sichtbaren Bereich. Mit einem weiteren Klick auf eine Schaltfläche wird die Weltkarte wieder normal dargestellt.

Ein Klick mit der linken Maustaste auf einen Ort auf der Weltkarte zentriert die Spielkarte auf diesen Ort.

MELDUNGSLEISTEN UND ZEITUHREN

Einige Bereiche des Spielbildschirm liefern Ihnen Rückmeldungen und Informationen:

Rundenmeldung, Uhr und Spielnachrichten: Diese Elemente befinden sich am oberen Rand des Spielbildschirms. Rundenmeldung und Uhr zeigen bei Runden- und Simultanzug-Spielen die Spielrundenzahl und bei Simultanzug-Spielen, wieviel Zeit noch verbleibt. Die Spielmeldungen geben bekannt, wenn Gebäude und Einheiten fertiggestellt oder zerstört wurden, wenn gegnerische Einheiten gesichtet werden, wenn Einheiten angegriffen werden und wenn andere wichtige Ereignisse geschehen. Auch Chat-Mitteilungen werden in diesem Bereich angezeigt.

Ressourcenstatus: Diese beiden Datenzeilen liefern Ihnen alle Informationen über den aktuellen Stand des Rohstoffabbaus und der Energie.

Die erste Zeile ist die Energieanzeige. Die Energie wird von Kraftwerken und Energiekapseln erzeugt. Wenn Sie nicht über genügend Energie verfügen, können Sie keine neuen Einheiten

oder Gebäude bauen (es sei denn Gebäude, die Energie oder Material erzeugen). Ihre Gesamtenergiemenge wird durch zwei Zahlen dargestellt: „Current Power“ (Aktuelle Energie)/“Maximum Power“ (Maximale Energie). Solange der Wert für die aktuelle Energie unter dem der maximalen Energie liegt, haben Sie genug Energie zum Betrieb Ihrer Basis. Sollte die aktuelle Energie den Maximalwert übersteigen, kriegen Sie Probleme.



Die zweite Anzeige bezieht sich auf das gelagerte Material. Material wird zum Bau von neuen Einheiten und Gebäuden benötigt. Kraftwerke und Energiekapseln verbrauchen auch 8 Materialpunkte pro aktivem Energiegenerator. Die erste Zahl für das momentan verfügbare Material. Die zweite Zahl steht die maximale Menge an Lagerraum, die durch den Bau neuer Lager-Bauwerke erhöht werden kann. Die dritte Zahl zeigt, wieviel Material Sie gewinnen oder aufbrauchen. Erreichen Sie je den Wert 0, können Sie keine neuen Einheiten oder Gebäude mehr bauen (außer Gebäuden, die Material liefern).

Nachrichtenfeld: Am unteren Bildschirmrand erscheinen Einheitennamen, wenn Sie den Cursor entweder in der Spielkarte oder im Kommandofenster einiger Einheiten über Einheiten bewegen. Dort können Sie im Multiplayer-Modus auch Chat-Mitteilungen eingeben. Neben dem Meldungsfeld befinden sich die Koordinaten des Planquadrates, auf das der Cursor zeigt.

BILD DER EINHEIT UND SPYCAM

Ist keine Spycam eingeschaltet (siehe weiter unten in diesem Abschnitt), wenn eine Einheit oder ein Gebäude auf der Spielkarte markiert ist, erscheint in der linken oberen Ecke des Bildschirms ein Bild der Einheit zusammen mit deren Namen und einigen Daten. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf eine markierte Einheit erhalten Sie genauere Informationen darüber.



Die Information über die markierte Einheit kann folgende Daten enthalten:

Build (Bau): Bei Fabriken, Konstrukteuren und Ingenieuren zeigt diese Statistik, wie weit diese Einheit oder dieses Gebäude mit dem Bau des aktuellen Produktionsgegenstandes ist. Die Zahlen zeigen, wieviel Arbeit an einer Einheit oder einem Gebäude schon verrichtet wurde im Vergleich zu der noch zu leistenden Arbeit. Die Zahlenfarbe schlägt von rot auf grün um, wenn die Produktion der aktuellen Einheit oder des Gebäudes sich dem Ende nähert.

Cargo (Fracht): Diese Statistik erscheint bei Einheiten, die Rohstoffe lagern oder andere Einheiten aufbewahren können. Bei Bergwerken und Materialerntern zeigt dieser Wert das Verhältnis zwischen dem gesamten zur Verfügung stehenden Lagerraum und dem mit Rohstoffen gefüllten Raum. Dies wird durch die Zahlen dargestellt, deren Farbe sich von rot zu grün ändert, wenn sich Ihr Gesamtlagerraum auffüllt.

Bei Lagereinheiten zeigt diese Statistik, wieviel verfügbarer Lagerraum im markierten Gebäude im Rohstoffen belegt ist. Dies wird durch die Zahlen dargestellt, deren Farbe sich von rot zu grün ändert, wenn sich Ihre Lagereinheit auffüllt.

Bei Transportfahrzeugen und Wartungsgebäuden zeigt diese Statistik, wie viele Einheiten aufgenommen werden im Verhältnis zur Anzahl der Einheiten, die in der Einheit oder dem Gebäude untergebracht werden können. Dies wird durch die Zahlen dargestellt, deren Farbe sich von rot zu grün ändert, wenn sich die Transportfahrzeuge oder Wartungsgebäude füllen.

Costs (Kosten): Bergwerke und Materialernter zeigen die Gesamtmenge an Rohstoffen, die pro Runde dazu verwendet werden, alle momentan produzierten Gebäude und Einheiten herzustellen.

Credit: Goldminen und Goldernter zeigen, wie viele Credits Sie gesammelt haben.

Hits (Treffer): Hier wird die Gesamtzahl der möglichen Treffer für die markierte Einheit angezeigt. Treffer, die die Einheit aufgrund von Schäden verloren hat, werden grau dargestellt. Die Zahlen zeigen die verbliebenen Treffer der Einheit verglichen mit der möglichen Gesamtzahl im unbeschädigten Zustand. Die Zahlenfarbe ändert sich von grün zu rot, wenn die Einheit ernsthafter beschädigt ist.

Name: Der Name der markierten Einheit wird in der Farbe des Teams angezeigt, das sie besitzt. Den Namen dieses Einheitentyps können Sie ändern, indem Sie darauf klicken, einen neuen Namen eingeben und die Eingabetaste drücken. Sie können nur die Namen Ihrer eigenen Einheiten ändern. Neben dem Namen der Einheit befindet sich eine Stufenzahl (MK). Alle Einheiten besitzen anfangs Technologie der Stufe 1. Diese Zahl verbessert sich jedoch mit Upgrades, die man durch Erfahrung, Forschung oder Kauf erwerben kann.

Mine (Abbau): Bei Bergwerken und Materialerntern zeigt dieser Balken, welche Menge an Rohstoffen eingesetzt oder gelagert wird und wieviel zur Energieerzeugung verwendet wird. Die Zahlen stehen für die Menge an Rohstoff, die eingesetzt oder gelagert wird, im Vergleich zu der gesamten abgebauten Menge an Rohstoffen. Diese Zahlen ändern sich von grün zu rot, wenn mehr abgebaute Rohstoffe dazu benötigt werden, Energie für all Ihre Einheiten und Gebäude zu liefern.

Shots (Schüsse): Dieser Wert zeigt, wie viele Schüsse die markierte Einheit in der aktuellen Runde oder dem Runden-Äquivalent noch abfeuern kann, im Vergleich zu der möglichen Gesamtzahl an Schüssen pro Runde. Wenn Bewegungspunkte aufgebraucht werden, kann sich die verbleibende Anzahl an Schüssen verringern. Diese Zahlen ändern sich von grün zu rot, wenn die Einheit immer weniger Schüsse für eine Runde übrig hat.

Speed (Geschwindigkeit): Dieser Wert zeigt die Anzahl an Bewegungspunkten, die der markierten Einheit für die aktuelle Runde übrig bleiben, im Vergleich zu ihrer Gesamtanzahl an Bewegungspunkten für eine Runde. Bewegungspunkte, die für die aktuelle Runde schon aufgebraucht wurden, werden grau dargestellt. Neben der Bewegung selbst können auch Angriffe und andere Handlungen Bewegungspunkte kosten. Diese Zahlen ändern sich von grün zu rot, wenn die Einheit immer weniger Bewegungspunkte für eine Runde übrig hat. Bei Echtzeit-Spielen zeigt die Einheit immer die maximale Anzahl an Geschwindigkeitspunkten.

Status: Die aktuellen Befehle für eine Einheit werden unter ihrem Namen angezeigt. Ist eine Einheit funktionsunfähig oder hat sie zuwenig Energie oder Rohstoffe, wird dies hier ebenfalls angezeigt.

Total (Gesamt): Dieser Wert steht bei Lagereinheiten, und er zeigt, welcher Anteil Ihres Gesamtlagerraums mit Rohstoffen gefüllt ist und über wieviel Gesamtlagerraum Sie verfügen. Dies wird durch die Zahlen dargestellt, deren Farbe sich von rot zu grün ändert, wenn sich Ihr Gesamtlagerraum mit Rohstoffen füllt.

Spycam: Mit Hilfe des Teils des Spielbildschirms, in dem das Bild der Einheit angezeigt wird, können Sie diverse Einheiten, Gruppen von Einheiten oder Orte beobachten. Diese Funktion nennt sich Spycam. Bei diesem Bereich befinden sich fünf kleine Schaltflächen zusätzlich zu den 8 kleinen numerierten Schaltflächen rechts von der Spycam/dem Bild der Einheit.



Schaltflächen der Spycam: Dies sind die 8 kleinen numerierten Schaltflächen rechts von der Spycam/dem Bild der Einheit. Jede von Ihnen steht für eine andere Kamera. Wählen Sie eine Kamera, indem Sie auf eine dieser Schaltflächen klicken, die dann markiert wird. Sie können jede Spycam so einstellen, daß sie einen Ort

oder eine Einheit (oder sogar den Teil einer Einheitengruppe) beobachtet. Sie können Spycams auch auf der Standardansicht „Bild der Einheit“ belassen oder sie darauf zurückstellen. Jede dieser Spycam-Funktionen wird im folgenden beschrieben.

Schaltfläche „Area“ (Gebiet): Hiermit zentrieren Sie die gewählte Spycam auf die Ansicht in der Mitte Ihrer Spielkarte. Das Spycam-Bild bleibt im Spielverlauf hier zentriert. Folgen Sie einem Ort auf diese Weise, zeigt die Weltkarte ein kleines blaues Kästchen um das in der Spycam sichtbare Gebiet.

Eine der Spycams können Sie so einrichten, daß sie einen Ort beobachtet, damit Sie ihn sich später wieder ansehen können. Nach der Wahl des Ortes klicken Sie auf eine der freien Spycam-Schaltflächen, danach zur Einstellung der Kamera auf „Area“ (Gebiet). Bis Sie die Einstellung der Kamera wieder ändern, kehrt dieses Spycam-Bild immer zum ausgewählten Ort zurück, wenn Sie auf diese Spycam-Schaltfläche klicken.

Schaltfläche „Unit“ (Einheit): Mit dieser Schaltfläche können Sie die markierte Spycam auf die momentan markierte Einheit oder den Anführer einer Einheitengruppe ausrichten. Im Spielverlauf folgt die Spycam dieser Einheit. Das in der Spycam sichtbare Gebiet wird als gelber Kasten auf der Weltkarte angezeigt.

Sie können eine Spycam so einstellen, daß sie einer Einheit folgt, damit Sie später zu ihr zurückkehren können, um ihre Tätigkeit zu überprüfen. Bis Sie die Einstellung der Kamera wieder ändern, kehrt dieses Spycam-Bild immer zur ausgewählten Einheit zurück, wenn Sie auf diese Spycam-Schaltfläche klicken.

Schaltfläche „Cycle“ (Durchschalten):: Hiermit können Sie durch Ihre 8 Spycams schalten.

Schaltfläche „Delete“ (Löschen): Bei Betätigung dieser Schaltfläche beendet die markierte Spycam die Beobachtung des gewählten Objekts und kehrt zurück zur Ansicht „Bild der Einheit“. Sie können nun einen neuen Ort oder eine neue Einheit zur Beobachtung auswählen oder die Kamera auf dieser Ansicht belassen.

Schaltfläche „Off“ (Aus): Hiermit wird die Spycam ausgeschaltet, und das Bild der Einheit wird wieder dargestellt, die aktuelle Spycam wird jedoch nicht gelöscht.

Befehle können an Einheiten in der Spycam erteilt werden, oder Sie können einer Einheit befehlen, sich zu einem von der Spycam beobachteten Ort zu bewegen. Mit STRG+“ß“ und STRG+“`“ wird die Spycam-Ansicht gezoomt.

SPIELKARTE UND GRUNDLAGEN DES GAMEPLAY

Das Spiel läuft auf der Spielkarte in der Mitte des Spielbildschirms ab. Hier sehen Sie Ihre Einheiten und Gebäude und erteilen Ihnen Befehle. Genaue Informationen zu den Funktionen von Einheiten und Gebäuden finden Sie im Kapitel „Einheiten und Gebäude“.

Bevor wir beschreiben, wie gespielt wird, noch ein Blick auf die Ressourcenverwaltung in *M.A.X.2*. Es gibt drei Ressourcen: Rohstoffe, Energie und Gold.

Rohstoffe werden von Bergwerken und Materialerntern abgebaut, in Lagereinheiten, Bergwerken und Materialerntern gelagert und zum Bau von praktisch allem im Spiel benötigt.

Energie wird von Kraftwerken und Energiekapseln erzeugt. Jeder aktive Energiegenerator verringert Ihr Abbauergebnis um 8 Materialpunkte und erzeugt 80 Energiepunkte. Diese Gebäude schalten sich selbsttätig je nach Bedarf ein oder aus. Gelagertes Material kann keine Energie liefern, da es zu verwertbarem Erz verarbeitet wurde.

Gold wird von Goldminen und Golderntern abgebaut, in Credits umgewandelt und für den Erwerb von Upgrades eingesetzt.

Solange ein genügender Vorrat an Energie und Rohstoffen vorhanden ist, werden sie automatisch nach Bedarf an Einheiten und Gebäude verteilt. Erzeugen Sie nicht genügend Energie, können Sie weder neue Einheiten bauen noch Gebäude, die keine Energie/Rohstoffe erzeugen. Erzeugen Sie nicht genug Material, wird der Bau von Einheiten und Gebäuden gebremst, ausgenommen der Bau von materialerzeugenden Gebäuden. Die meisten mobilen Einheiten, ausgenommen Ingenieure und Konstrukteure, sind vom Ressourcenvorrat nicht betroffen. Minenleger und Seeminenleger können jedoch keine Minen legen, wenn sich keine Rohstoffe auf Lager befinden. Einheiten oder Gebäude mit ungenügender Energie- oder Rohstoffversorgung zeigen dies im Bild der Einheit an.

Hinweis: Konstrukteure und Ingenieure können auf Rohstofflagerstätten jederzeit Bergwerke, Materialerntern und Wasserplattformen bauen, unabhängig vom Ressourcenvorrat.

Folgende Aktionen können Sie auf der Spielkarte durchführen:

Scrollen der Karte: Wollen Sie die Welt scrollen, bewegen Sie den Cursor zur Schnittstelle am Rand des Spielbildschirms. Ist im Menü „Preferences“ (Einstellungen) das Scrollen auf Klick aktiviert, müssen Sie hierzu die Maustaste gedrückt halten. Sie können auch die Pfeiltasten der Tastatur verwenden. Sie erreichen jeden Ort auf der Spielkarte, indem Sie ihn auf der Weltkarte markieren.

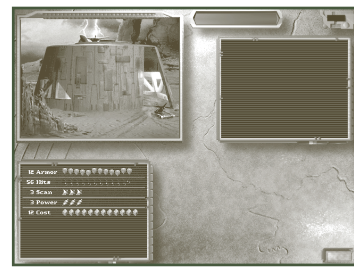
Verändern der Ansicht: Wollen Sie die Ansicht der Spielkarte vergrößern oder verkleinern, ziehen Sie den Schieber neben der Weltkarte mit gedrückter Maustaste, oder verwenden Sie die Tasten „`“ und „?“ der Tastatur. Je nach Zoomstufe kann es vorkommen, daß Sie einige Informationen der Ansicht-Schaltflächen nicht sehen können. Bei maximal verkleinerter Ansicht sehen Sie die gesamte Oberfläche des Planeten und können die Spielkarte nicht scrollen.

Markieren von Einheiten: Zum Markieren einer Einheit linksklicken Sie darauf. Sie müssen erst eine Einheit markieren, bevor Sie ihr einen Befehl erteilen können. Bild, Name und Daten einer markierten Einheit werden im Bereich „Bild der Einheit“ des Spielbildschirms angezeigt, es sei denn, eine Spycam-Ansicht ist dort aktiv. Weitere Informationen hierzu finden Sie im vorhergehenden Abschnitt.

Mit den Tasten „;“ und „:“ der Tastatur oder den Schaltflächen „Next“ (Nächste) und „Previous“ (Vorige) des Spielbildschirms können Sie durch Ihre Einheiten schalten. Um eine Einheit bei Runden- und Simultanzug-Spielen für den Rest der Runde aus dieser Schleifen auszuschließen, klicken Sie auf „Done“ (Fertig) im Kommandofenster dieser Einheit.

Wollen Sie eine Gruppe von Einheiten für eine Bewegung oder einen Angriff markieren, ziehen Sie einen Kasten um diese Gruppe, und klicken Sie auf das Ziel auf der Spielkarte, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Ziel auf der Weltkarte. Einheiten können Sie zu einer markierten Gruppe hinzufügen (oder aus ihr entfernen), indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie auf die Einheiten klicken. Wenn Sie einen Kasten mit der rechten Maustaste aufziehen, markieren Sie nur Gefechtseinheiten. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf eine Einheit macht diese zum Anführer ihrer Gruppe.

Informationen über Einheiten: Klicken Sie eine markierte Einheit oder ein Gebäude mit der rechten Maustaste an, gelangen Sie zum Bildschirm mit dem Einheitenstatus. Hier erhalten Sie statistische Informationen über diese Einheit und deren Funktionen.



Der Statusbildschirm eines Depots.



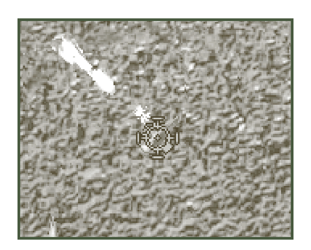
Einheiten Befehle erteilen (Das Kommandofenster): Wenn Sie gewisse Einheiten, z.B. Ingenieure und Konstrukteure, markieren, und Gebäude markieren, erscheint ein Kommandofenster, in dem mehrere Befehle stehen; bei Ingenieuren und Konstrukteuren ist dies einfach eine Liste aller Objekte, die sie bauen können. Auf die meisten mobilen Einheiten müssen Sie jedoch nach dem Markieren ein weiteres Mal klicken, um ihr jeweiliges Kommandofenster aufzurufen.

Wenn Sie sich im Kommandofenster einer Einheit oder eines Gebäudes befinden, klicken Sie mit der linken Maustaste einfach auf einen Befehl. Ein Beispiel: Wenn Sie einen Ingenieur markiert haben, klicken Sie das Radar-Symbol an, danach einen Ort auf der Karte, und befehlen Sie dem Ingenieur so, am gewählten Ort den Bau eines Radars in Angriff zu nehmen. Als weiteres Beispiel: Bei Goldminen oder Golderntern klicken Sie auf „Upgrades" und erreichen so ein Menü, in dem Sie Upgrades erwerben können. Genaue Informationen zu den Funktionen von Einheiten und Gebäuden finden Sie im Kapitel „Einheiten und Gebäude".

Einheiten bewegen: Markieren Sie eine Einheit. Ist die Einheit mobil, können Sie anordnen, daß sie sich an einen Ort bewegt, indem Sie auf den Zielort auf der Spielkarte linksklicken bzw. auf der Weltkarte rechtsklicken. Die Einheit setzt sich in Bewegung und bewegt sich bei Runden- und Simultanzug-Spielen so weit, wie während der Runde möglich.

Bei Runden- und Simultanzug-Spielen sehen Sie, falls die Einheit für ihre Bewegung mehrere Runden benötigt, eine Reihe von Pfeilspitzen, die zum Zielpunkt der Einheit zeigen. Die grünen Pfeilspitzen zeigen, wo die Einheit am Ende jeder Runde anhält, wenn sie dem angezeigten Weg folgt.

Um Wegpunkte zu setzen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und setzen Sie mit der linken Maustaste die verschiedenen Wegpunkte. Dies funktioniert auch für Gruppen. Zusätzlich können Gruppen die Kombination Strg/Linke Maustaste zur Bewegung der Gruppe in der aktuellen Formation nutzen. Mit der Kombination Umschalttaste/Rechte Maustaste setzen Sie für einzelne Einheiten der Gruppe besondere Zielbereiche; dies erweist sich als nützlich, wenn eine Gruppe ein Gebäude umstellen soll, nachdem ihr Bewegungszug abgeschlossen ist.



Angriff mit Einheiten: Markieren Sie eine Einheit, eine Gruppe von Einheiten oder ein stationäres Geschütz, und klicken Sie zum Angriff dann auf das Ziel. Den Angriff können Sie auch starten, wenn Sie im Kommandofenster der Einheit oder des Gebäudes die Option „Attack" (Angriff) wählen. Mit der rechten Maustaste können Sie einen Angriffscursor wieder entfernen, ohne zu feuern. Sobald einer Einheit der Angriff befohlen wurde, bewegt sie sich auf ihr Ziel zu (wenn es sich außerhalb ihrer Reichweite befindet und wenn sie sich bewegen kann) und greift es an, sobald sie dazu in der Lage ist.

Der Angriffscursor befindet sich an einem kleinen rot-grünen Balken. Der rote Teil des Balkens zeigt als Schätzung, wie groß der Schaden an der angegriffenen Einheit sein wird. Je größer dieser Teil ist, desto mehr Schaden wird das Ziel wahrscheinlich erleiden.

Die Optionen „Autofire" (Auto-Feuer) und „Automove" (Auto-Bewegung): Wenn Sie im Kommandofenster einer Gefechtseinheit oder eines stationären Geschützes „Autofire" (Auto-Feuer) wählen, rufen Sie ein weiteres Menü auf, in dem Sie „All" (Alle), „Threats" (Bedrohung) oder „None" (Keine) wählen können. „All" (Alle) gibt der Einheit den Befehl, alle gegnerischen Einheiten in ihrer Reichweite zu beschießen. Mit „Threats" (Bedrohung) feuert die Einheit nur auf gegnerische Gefechtseinheiten und mit „None" (Keine) feuert sie nicht automatisch auf Einheiten.

Ein effektiver Einsatz der Spycam erhöht Ihre Gewinnchancen. Dieses Spezial–Feature ist für ein fortschrittliches Gameplay unverzichtbar.

Bei mobilen Gefechtseinheiten können Sie im Kommandofenster auch „Automove“ (Auto-Bewegung) auswählen. Dort haben Sie drei Optionen: „Advance“ (Vorrücken), „Retreat“ (Rückzug) und „Hold“ (Abwarten). Mit „Advance“ (Vorrücken) befehlen Sie der Einheit, sich, wenn nötig, zu bewegen, um auf ein sichtbares Ziel zu feuern. Wenn Sie „Hold“ (Abwarten) wählen, bewegt sich die Einheit zum Feuern nicht, sondern wartet darauf, daß gegnerische Einheiten in ihre Reichweite kommen, bevor sie angreift. „Retreat“ (Rückzug) entfernt diese Einheit automatisch von jeder Gefechtseinheit.

Einheiten nachladen: Einheiten haben immer genügend Munition. Die einzige mögliche Ausnahme stellen stationäre Geschütze dar, die zum Feuern genügend Energie benötigen.

Bau von Objekten: Ingenieure und Konstrukteure bauen Objekte. Mit einem Klick auf diese Einheiten rufen Sie deren Kommandofenster auf, in dem alle Bauwerke aufgelistet sind, die sie bauen können. Klicken Sie das gewünschte Bauwerk an; der Name des Gebäudes wird im Meldungsfeld am unteren Rand des Spielbildschirm angezeigt. Klicken Sie dann auf der Spielkarte den Bauplatz an. Die Plazierung von Gebäuden ist gewissen Einschränkungen unterworfen. Werften können beispielsweise nur am Wasser gebaut werden.



Auswahl eines neuen Bauwerks aus dem Kommandofenster des Konstrukteurs.

Um den ausgewählten Bauplatz wird ein Band angezeigt. Sind der Ingenieur oder der Konstrukteur vom Bauplatz entfernt, bewegen sie sich vor Baubeginn erst dorthin. Für Bauvorhaben können Sie eine Mehrfachwahl vornehmen, indem Sie auf mehrere Bausymbole klicken und sie auf der Karte plazieren. Einen zukünftigen Bauplatz können Sie einfach mit einem rechten Mausklick entfernen. Bauplätze können nur dann entfernt werden, wenn die Einheit, der der Bau befohlen wurde, markiert ist. Wenn Sie eine Bau-Warteschlange anlegen, bauen Ingenieur oder Konstrukteur in der von Ihnen gewählten Reihenfolge.

Standorte für neue Bergwerke: Bergwerke oder Materialernter sowie Goldminen oder Goldernter sollten auf Lagerstätten von Rohstoffen oder Gold errichtet werden. Lagerstätten werden von Ihren Einheiten entdeckt; alle Einheiten erkunden automatisch das Land innerhalb ihres Scanbereichs. Wollen Sie ein neues Bergwerk aufbauen, schalten Sie die Erkunden-Anzeige mit der Schaltfläche „Survey“ (Geländewert) ein. Suchen Sie einen Standort mit weißen Zahlen (für Rohstoffe) oder mit goldfarbenen (für Gold), und lassen Sie den Konstrukteur dort ein neues Bergwerk oder eine Goldmine bauen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel „Gebäude“.

Bau von Einheiten: Markieren Sie zuerst eine Fabrik: Leichteinheitenfabrik oder Leichtbrüter, Schwereinheitenfabrik oder Schwerbrüter, Lufteinheitenfabrik oder Luftbrüter oder Werft oder Seebrüter. Mit einem Klick auf „Build“ (Bauen) gelangen Sie ins Fabrik-Menü. Wählen Sie die Einheit(en), die Sie bauen möchten, und klicken Sie dann auf „Done“ (Fertig). Die Einheiten werden in der Reihenfolge gebaut, in der sie gewählt werden.



Für den Bau von Spawn und Psi-Spawn muß ein Sheevat-Inkubator ein Ei in einen organischen Zielwirt legen. Mögliche Wirte sind Infiltratoren, Infanterie, jede Sheevat-Einheit sowie alle Concord-Einheiten.

Mit der Schaltfläche „Repeat“ (Wiederholen) beginnt die Abarbeitung der Warteschlange von vorne, wenn dort

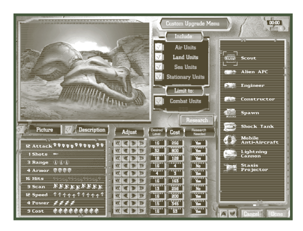


die letzte Einheit erreicht wurde. Mit den Schaltflächen „X1“, „X2“ und „X4“ kann man steuern, wieviel Material zum Bau der aktuellen Einheit eingesetzt wird. Je mehr Material eingesetzt wird, desto kürzer dauert der Bau.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Fabrik und mit der rechten auf ein Zielquadrat, um alle neu erbauten Einheiten an diesen Ort zu schicken. Klicken Sie eine Fabrik an und danach auf „Move“ (Bewegen), um einen vorher gewählten Standort zu löschen.

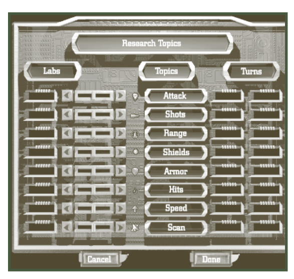
Aufwerten von Einheiten: Sie können Einheiten und Gebäude aufwerten, indem Sie Upgrades von Goldminen oder Golderntern erwerben. Zu Spielbeginn gibt es eine Beschränkung in der Anzahl der Upgrades, die man vornehmen kann. Zusätzliche Upgrades können durch Forschung in Forschungszentren oder Forschungsstationen erworben werden.

Zum Erwerb von Upgrades markieren Sie eine Goldmine oder einen Goldernter und klicken Sie auf „BUY UPG“ (Upgrade kaufen); so gelangen Sie zum Menü „Upgrades“ . Wählen Sie einen Upgrade-Plan (oder Pläne, die Wirkung summiert sich), der Ihren Absichten entspricht. Mit einem detaillierten Plan können Sie die Upgrades für jede einzelne Einheit und jedes einzelne Gebäude individuell abstimmen. Mit „Detailed“ (Detailliert) gelangen Sie zum nächsten Bildschirm:



Menü „Upgrades“

Detaillierte Upgrades: Mit den Schaltflächen „Include“ (Hinzufügen) und „Limit“ (Begrenzen) können Sie die Einheitenliste auf der rechten Seite des Bildschirms anpassen. Wählen Sie aus der Liste die Einheit, die Sie aufwerten möchten. Mit den vier Pfeilen können Sie den gewünschten Upgrade-Stufe für jeden einzelnen Wert der Einheit einstellen. In der Statistikliste ist auch zu sehen, auf welche Stufe der Wert momentan gesetzt ist, die Kosten dieses Upgrades und ob zur Durchführung des Upgrades momentan Forschung notwendig ist.



Das Menü „Research Topics“ (Forschungsprojekte)

Forschungs-Upgrades: Wählen Sie ein Forschungszentrum oder eine Forschungsstation, klicken Sie auf „RESRCH“ (Forschen) und wählen Sie einen Wert, der aufgewertet werden soll. Ist die Forschung zu dem Wert abgeschlossen, können alle Einheiten und Gebäude mit diesem Wert mit Hilfe der Goldminen oder Goldernter ihn um eine Stufe aufwerten. Im Kapitel „Forschung und Erwerb von Upgrades“ finden Sie weitere Informationen hierzu. Um veraltete Einheiten aufzuwerten, müssen Sie sie in ein Dock, einen Hangar oder ein Depot befördern (bzw. die entsprechenden Sheevat-Gebäude Seebunker, Nest oder Stock), indem Sie das Gebäude markieren und auf „Load“ (Laden) klicken.

Reparatur von Einheiten: Zur Reparatur von Einheiten markieren Sie ein Dock, einen Hangar oder ein Depot (bzw. die entsprechenden Sheevat-Gebäude Seebunker, Nest oder Stock), klicken Sie auf „Load“ (Laden) und dann auf Ihre beschädigten Einheiten. Mit der rechten Maustaste können Sie den Laden-Cursor wieder ausschalten. Docks, Hangars und Depots können jeweils Schiffe, Flugzeuge und Landeinheiten reparieren. Genaue Informationen zu diesen Gebäuden erhalten Sie im Kapitel „Gebäude“.

Menschenvölker können eine Reparatureinheit auch zur Reparatur von beschädigten Gebäuden und See- oder Landeinheiten einsetzen. Bewegen Sie eine Reparatureinheit neben ein beschädigtes Bauwerk oder eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche „Repair“ (Reparieren) der Reparatureinheit und danach auf die beschädigte Einheit, deren Reparatur damit beginnt. Reparatureinheiten können jedoch keine Flugzeuge reparieren, da sie sich nicht neben sie bewegen können (Flugzeuge landen nicht). Weitere Informationen zu Reparatureinheiten finden Sie im Kapitel „Einheiten“.

Alle Gebäude und Concord-Einheiten können sich mit der Zeit selbst reparieren.

Transport von Einheiten: Landeinheiten können von gepanzerten Truppentransportern, Transportschiffen oder Transportflugzeugen befördert werden. Wollen Sie eine Einheit in eines dieser Fahrzeuge laden, klicken Sie auf „Load“ (Laden) im Kommandofenster dieses Transportmittels und danach auf die Einheit, die an Bord genommen werden soll. Sobald das Transportmittel voll ist, können Sie keine weiteren Einheiten laden. Wenn Sie alle Einheiten eingeladen haben, schalten Sie den Laden-Cursor mit der rechten Maustaste aus. In Truppentransportern können nur Infanterie und Infiltratoren befördert werden.

Zum Entladen eines Transportfahrzeugs markieren Sie es, und öffnen Sie sein Fracht-Kommandofenster. Klicken Sie die Einheit an, die Sie entladen möchten, und danach auf den Ort auf der Spielkarte, an dem diese Einheit abgesetzt werden soll. Klicken Sie so viele Einheiten und deren Ausladepunkte an, wie Sie wollen. Einheiten können nicht auf Quadraten abgesetzt werden, die Sie normalerweise nicht überqueren könnten.
Denken Sie daran, daß Ihre Gegner nicht ermitteln können, welche Einheiten sich in Ihren Transportmitteln befinden. Des weiteren ist eine Einheit in einem Transportmittel nicht funktionsfähig. So gelten zum Beispiel der Scanbereich und die Reichweite einer transportierten Einheit nicht, da Einheiten in einem Transportmittel nicht sehen oder angreifen können.

Entfernen von Strukturen: Im Kommandofenster jeder Struktur finden Sie die Schaltfläche „Destruct“ (Zerstören). Klicken Sie in dem kleinen Fenster, das nun angezeigt wird, auf „Arm“ (Entsichern) und danach zur Zerstörung auf den Roten Knopf; sollten Sie es sich anders überlegen, wählen Sie „Cancel“ (Abbrechen). Auf diese Weise können Sie nur Ihre eigenen Bauwerke zerstören. Eine zerstörte Struktur hinterläßt einen Haufen Schutt, der mit einem Bulldozer entfernt werden kann.



Aufräumen von Schutt: Wenn Gebäude und Einheiten zerstört wurden, bleibt ein Haufen Schutt zurück. Bulldozer beseitigen sie und können Rohstoffe aus diesen Haufen gewinnen. Auch Bäume können mit dem Bulldozer entfernt werden. Klicken Sie auf einen Bulldozer, danach auf eine beliebige Anzahl von Schutthaufen oder Bäumen. Der Bulldozer führt Ihre Anweisungen in der von Ihnen festgelegten Reihenfolge durch. Sie müssen Schutthaufen und Bäume erst entfernen, bevor Sie darauf wieder Bauwerke errichten können.

Legen und Entfernen von Minen: Nur Menschenvölker erhalten Minenleger und Seeminenleger. Nur Minenleger und Seeminenleger können jeweils Tretminen und Seeminen entschärfen oder legen, obwohl alle Gefechtseinheiten sichtbare Minen angreifen können, um sie zu zerstören. Zum Entschärfen einer Mine muß sich ein Minenleger oder Seeminenleger über die Mine bewegen. Klicken Sie dann auf „Remove“ (Entfernen) im Kommandofenster der Einheit.

Zum Legen der Minen bewegen Sie den Minenleger oder Seeminenleger auf den Ort, an dem Sie die Mine plazieren möchten, und klicken danach „Place“ (Plazieren) in seinem Kommandofenster an. Sie können auch zuerst „Place“ (Plazieren) und danach einen anderen Ort auf der Spielkarte wählen. Der Minenleger oder Seeminenleger bewegt sich dann zu diesem Ort und legt während seiner Fahrt weiter Minen. Ein Minenleger oder Seeminenleger kann keine Minen legen, wenn sich keine Rohstoffe auf Lager befinden.

Einheiten stehlen oder deaktivieren: Nur Infiltratoren können diese beiden Aufgaben ausführen. Bewegen Sie den Infiltrator neben sein Zielobjekt, wählen Sie „Disable“ (Deaktivieren) oder „Steal“ (Stehlen) im Kommandofenster des Infiltrators und klicken Sie dann das Zielobjekt an. Ist eine Einheit deaktiviert, ist sie absolut funktionsunfähig. Eine gestohlene Einheit gehört Ihnen, bis der Infiltrator eine andere Einheit stiehlt oder die Einheit oder der sie führende Infiltrator stirbt. Hinweis: Die EK-Kapsel der Sheevat kann ebenfalls Einheiten stehlen.

Flaggen erobern/befördern: Ist die Gewinnvoraussetzung Ihres Spiels auf „Capture the Flag“ (Flagge erobern) gesetzt, müssen Sie Flaggen kontrollieren und sie eventuell zurück in Ihre Basis bringen. Weitere Einzelheiten zu diesen Vorgängen finden Sie im Kapitel „Ein Spiel gewinnen“.



Befehle ändern: Wenn einer Einheit oder einem Gebäude Befehle erteilt wurden, die noch nicht vollständig ausgeführt wurden, können Sie im jeweiligen Kommandofenster auf „Stop“ klicken, um die Durchführung dieses Befehls anzuhalten. Danach können Sie neue Anweisungen geben. Alternativ können Sie einer Einheit auch einfach neue Befehle erteilen.

Umbenennen von Einheiten: Wenn Sie eine Einheit markieren, wird ein Bild und eine Beschreibung im Teil „Bild der Einheit“ des Spielbildschirms angezeigt. Über dem Bild ist der Name der Einheit dargestellt. Zum Ändern dieses Namens klicken Sie ihn an, geben Sie einen neuen Namen ein und bestätigen Sie dies mit der Eingabetaste. Alle Einheiten dieses Typs erhalten dann diesen neuen Namen. Sie können nur Ihre eigenen Einheitentypen umbenennen.

TASTATURSTEUERUNG

Hier finden Sie eine Liste der Tasten mit ihren Funktionen in *M.A.X.2*.

Taste	Funktion
Tab	Interface vorwärts schalten
Umschalt-Tab	Interface rückwärts schalten
; oder ,	Vorige Einheit markieren
: oder .	Nächste Einheit markieren
F1	Markierte Einheit suchen
F5	Zu Ansicht Nr. 1 schalten
F6	Zu Ansicht Nr. 2 schalten
F7	Zu Ansicht Nr. 3 schalten
F8	Zu Ansicht Nr. 4 schalten
Alt-F5	Ansicht Nr. 1 speichern
Alt-F6	Ansicht Nr. 2 speichern
Alt-F7	Ansicht Nr. 3 speichern
Alt-F8	Ansicht Nr. 4 speichern
Pfeil rechts	Karte nach rechts scrollen
Pfeil links	Karte nach links scrollen
Pfeil unten	Karte nach unten scrollen
Pfeil oben	Karte nach oben scrollen
` oder ´	Ansicht vergrößern
? oder ß	Ansicht verkleinern
Eingabetaste	Runde beenden (nur bei Rundenspielen)
Esc	Spiel beenden, wenn kein anderer Modus eingeschaltet
Esc	Einzelschrittmodus beenden, wenn eingeschaltet
Esc	Popup-Menü entfernen, wenn angezeigt
Esc	Nachricht löschen, wenn angezeigt
Esc	Bau-Menü löschen, wenn angezeigt
Alt-L	Spiel laden
Alt-S	Spiel sichern
Alt-F	Dateienmenü anzeigen
F	Markierte Einheit suchen (im Hauptmenü: Zentrieren)
G	Raster ein-/ausschalten
Leertaste oder Alt-P	Pause
Strg-G	Markierte Spycam ein-/ausschalten
Strg-H	Spycam an markierte Einheit binden/entfernen
Strg-Z	Spycam auf Hauptkarte zentrieren, wenn nicht gebunden
Strg-?	Ansicht von markierter Spycam verkleinern
Strg-`	Ansicht von markierter Spycam vergrößern
Strg-Pfeil rechts	Spycam nach rechts scrollen, wenn nicht gebunden
Strg-Pfeil links	Spycam nach links scrollen, wenn nicht gebunden
Strg-Pfeil unten	Spycam nach unten scrollen, wenn nicht gebunden
Strg-Pfeil oben	Spycam nach oben scrollen, wenn nicht gebunden
Alt-`	Nächste Spycam wählen
Alt-?	Vorige Spycam wählen
Alt-X	Spiel beenden
Bild unten	Karte nach unten kippen
Bild oben	Karte nach oben kippen
Entf	Kartenansicht wieder von oben

Lesen Sie die Datei README.TXT, um Änderungen der Tastaturbefehle zu erfahren.

Mit Upgrades können Sie Ihre Einheiten anpassen und deren Stärken nach Wunsch betonen.

Am schnellsten gewöhnen Sie sich an *M.A.X.2,* wenn Sie den ersten Feldzug spielen. Diejenigen, die dazu keine Lust haben, finden in diesem Abschnitt einige grundlegende Tips zum Spielen von *M.A.X.2*.

Lesen Sie zuerst im Abschnitt Spielkarte dieses Kapitels nach, wie man Einheiten bewegt, mit ihnen angreift und wie man sie baut. Schauen Sie dann den Rest dieses Kapitels durch, und vergewissern Sie sich, daß Sie wissen, wie man ein Spiel lädt, sichert, beendet usw.

Bei den meisten Spielen besitzen Sie zu Beginn mehrere Einheiten, die Sie vor der Landung auf einem neuen Planeten erworben haben. Diese Einheiten ballen sich um ein Bergwerk oder einen Materialernter an einem Standort Ihrer Wahl. Weitere Informationen zu diesen Vorarbeiten finden Sie im Kapitel „Ein neues Spiel starten".

Nun sollten Sie zuerst alle acht Schaltflächen einschalten, die wichtige Elemente auf Ihrer Spielkarte hervorheben: „Survey" (Geländewert), „Grid" (Raster), „Hits" (Treffer) usw. So erhalten Sie wichtige Informationen; im weiteren Verlauf können Sie die Anzeigen ausschalten, die Sie weniger nützlich finden.

Lassen Sie Ihre Ingenieure Lagereinheiten und einige einfache Abwehr-Bauwerke bauen; Sie werden mehrere Lagereinheiten benötigen! Ihre Konstrukteure sollten sofort den Bau weiterer Bergwerke in Angriff nehmen. Jeder unbeschäftigte Konstrukteur sollte mit dem Bau von Fabriken beginnen, so daß Sie weitere Einheiten erzeugen können. Eine Fabrik jeden Typs ist normalerweise mehr als genug. Schließlich sollten Ihre Konstrukteure auch noch Docks (Seebunker), Depots (Stöcke), Hangars (Nester), Goldminen (Goldernter) und Forschungszentren (Forschungsstationen) errichten.

Erreicht Ihr Wert für aktuelle Energie den maximalen Energiewert, bauen Sie neue Kraftwerke und Energiekaspeln. Denken Sie daran, genügend Minen zu bauen, damit die wachsende Anzahl an Energiegeneratoren mit Nachschub versorgt wird.

Schicken Sie Späher und andere Einheiten mit großer Scanfähigkeit aus, um Ihre Umgebung nach Rohstoff- und Goldlagerstätten zu erkunden und gegnerische Kolonien und Einheiten auszukundschaften.

Beginnen Sie so bald wie möglich mit dem Bau von Panzern und anderen nützlichen Einheiten, doch achten Sie darauf, daß Sie zuerst eine solide Produktionsbasis an Bergwerken oder Materialerntern besitzen. Sobald Ihre mobile Feuerkraft groß genug geworden ist, können Sie einige dieser Einheiten anweisen, Ihre Kolonie zu verteidigen, während andere Ihre Gegner ausschalten.

Bauen Sie Goldminen und Forschungsstationen, um allmählich die Technologie Ihrer Einheiten zu verbessern. Wenn Sie es zulassen, daß Sie Ihr Gegner beim Aufwerten abhängt, kann Ihnen dies am Ende den Gewinn kosten.

Die Kontrolle von Territorium und Ressourcenstätten ist wichtig, doch nur die erste Person, die die Gewinnvoraussetzungen erfüllt, gewinnt die Schlacht. Legen Sie sich eine Strategie zurecht, passen Sie sie nach Bedarf an, und führen Sie Ihre Seite zum Triumph!

Gebäude

Bei jedem Spiel, mit der Ausnahme mancher Feldzugmissionen, Einzelmissionen und benutzerdefinierten Szenarien, beginnen Sie mit einem Bergwerk oder Materialernter. Zum Bau anderer Bauwerke müssen Sie Ingenieure und Konstrukteure einsetzen. Ingenieure bauen kleine Gebäude: Verteidigungsstrukturen und weitere Infrastruktur. Konstrukteure bauen Fabriken, Minen und die anderen großen Gebäude.

Ingenieure bauen:

Defensive Einheiten		Infrastruktur
Luftabwehr	Lager	Brücke
Artillerie	Gefechtsturm oder -Kapsel	Abwehrblock oder Gußteil
Biobombenkapsel	Flugkörperturm	Straße
EK-Kapsel	Radarstation	Wasserplattform

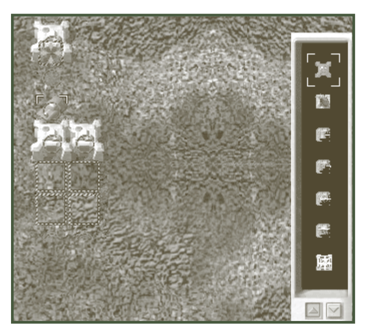
Konstrukteure bauen*:

Fabriken	Minen	Forschung	Wartung
Lufteinheitenfabrik	Goldmine	.Forschungszent.	Depot
(Luftbrüter)	(Goldernter)		(Stock)
Schwereinheitenfabrik	Bergwerk		Dock
(Schwerbrüter)	(Materialernter)		(Seebunker)
Leichteinheitenfabrik			Hangar
(Leichtbrüter)			(Nest)
Werft			
(Seebrüter)			

* Haben Sheevat-Gebäude Namen, die sich von den entsprechenden Menschengebäuden stark unterscheiden, sind diese in Klammern unter den Namen für die Menschengebäude angegeben.

Größe und Lage von Gebäuden: Alle von Ingenieuren erstellte Bauwerke nehmen ein Quadrat auf dem Raster der Spielkarte ein. Bauwerke des Konstrukteurs nehmen vier Quadrate ein. Gebäude können nicht über anderen Einheiten oder Bauwerken liegen, nicht über Schutt, Bergen, Klippen oder Lava. Die meisten Gebäude müssen auf Land oder auf Wasserplattformen errichtet werden. Werften, Seebrüter, Docks, Seebunker, Wasserplattformen und Brücken müssen auf Wasser gebaut werden. Können Sie ein Gebäude an einer Stelle nicht aufstellen, wird ein roter Cursor angezeigt.

Strukturen errichten: Zum Bau einer Struktur markieren Sie einen Ingenieur oder Konstrukteur. Im Fenster, das sich öffnet, klicken Sie auf eine Strukturenart und danach auf den Platz auf der Spielkarte, an dem sich Ihr Bauwerk befinden soll. Können Sie diese Struktur dort anlegen, erscheint um die Baustelle ein Band. Der Ingenieur oder der Konstrukteur bewegt sich zu dieser Stelle, wenn er sich noch nicht dort befindet, und beginnt nach dem Eintreffen mit dem Bau.



Ein Ingenieur baut neue Lagereinheiten.

Für Ingenieure und Konstrukteure können Sie Bau-Warteschlangen anlegen. Klicken Sie auf die Strukturen in den Kommandofenstern dieser Einheiten, und wählen Sie einen Bauplatz. Auf diese Weise können Sie beliebig viele Strukturen errichten. Die Ingenieure und Konstrukteure bewegen sich in der Reihenfolge der Plazierung auf die Baustellen zu und bauen dort.

Wollen Sie Bauwerke aus einer Bau-Warteschlange entfernen, klicken Sie den Ingenieur oder Konstrukteur an, der sie bauen sollte. Klicken Sie das Band an, das den zukünftigen Standort des Bauwerks umgibt, um es aus der Bau-Warteschlange dieser Einheit zu entfernen.

Ingenieure und Konstrukteure verbrauchen während des Baus 2 Rohstoffe pro Runde oder Runden-Äquivalent, zusätzlich zu ihrem Energiebedarf. Sie müssen Zugang zu Rohstoffen und

Energie haben, sonst können sie nicht bauen. Konstrukteure und Ingenieure können jedoch immer Bergwerke, Materialernter sowie Wasserplattformen auf Rohstofflagerstätten errichten, unabhängig von der Versorgung mit Ressourcen.

Hinweis: In *M.A.X.2* müssen die Gebäude nicht untereinander bzw. mit Bergwerken, Materialerntern oder Lagereinheiten verbunden sein, um die Energie oder Rohstoffe zu erhalten, die sie benötigen.

Gebäudedaten: Alle Gebäude verfügen über Rüstung, eine große Anzahl an Treffern und einen Scanbereich. Rüstung verringert den Schaden an einem Gebäude bei einem Angriff. Treffer drückt aus, wieviel Schaden eine Einheit aushalten kann. Eine Einheit mit 56 Treffern muß 56 Schadenspunkte ohne zwischenzeitliche Reparatur einstecken, um zerstört zu werden. Scan bestimmt, wie weit eine Einheit sehen kann. Jede gegnerische Einheit innerhalb des Scanbereichs eines Gebäudes ist sichtbar, solange sie sich in der Sichtlinie des Gebäudes befindet. Die einzigen Ausnahmen sind Einheiten, die im Normalfall unsichtbar sind, z.B. Infiltratoren, Psi-Spawn, U-Boote, untergetauchte gepanzerte Truppentransporter, getarnte Spawn sowie gegnerische Land- oder Seeminen.

Alle Sheevat-Gebäude verfügen auch über Schilde, die ihre Treffer vor Schaden schützen. Die einzigen Sheevat-Bauwerke ohne Schild sind Brücken, Gußteile, Straßen und Plattformen. Genauere Informationen zu den Statistiken von Einheiten/Gebäuden finden Sie im Kapitel „Einheiten".

Zerstörung von Bauwerken: Bauwerken können durch gegnerischen Beschuß zerstört werden oder durch die Wahl von „Destruct" (Zerstören) in ihrem Kommandofenster. Klicken Sie in dem kleinen Fenster, das nun angezeigt wird, auf „Arm" (Entsichern) und danach zur Zerstörung auf den Roten Knopf; sollten Sie es sich anders überlegen, wählen Sie „Cancel" (Abbrechen). Auf diese Weise können Sie nur Ihre eigenen Bauwerke zerstören. Ein zerstörtes Bauwerk hinterläßt einen Haufen Schutt, der mit einem Bulldozer entfernt werden kann.

Befehle: Sie können einem Gebäude Befehle erteilen über sein Kommandofenster, das sich öffnet, wenn Sie das Gebäude markieren. Die Gebäudebeschreibungen in diesem Kapitel erläutern die Funktionen der jeweiligen Gebäude.

Wollen Sie ein Gebäude daran hindern, mit dem momentanen Vorgang fortzufahren, klicken Sie in seinem Kommandofenster „Stop" an. Erteilen Sie dann neue Befehle. Alternativ können Sie dem Gebäude einfach neue Anordnungen geben.

Reparatur: Alle Gebäude können sich selbst reparieren. Während jeder Runde bzw. jedem Runden-Äquivalent ohne Angriff erhalten Sie 10% ihrer maximalen Trefferzahl zurück.

Wenn Sie für ein Menschenvolk spielen, können Sie ein beschädigtes Gebäude auch mit einer Reparatureinheit reparieren. Bewegen Sie eine Reparatureinheit neben das beschädigte Bauwerk. Wählen Sie im Kommandofenster der Reparatureinheit „Repair" (Reparieren), und klicken Sie danach auf das Gebäude. Die Reparatur dauert eine Runde bzw. ein Runden-Äquivalent. Ein Gebäude ist funktionsunfähig, während es auf diese Weise repariert wird.

Hinweis: Bei Gebäuden kann von Biobomben-Angriffen verursachter Rüstungsschaden nicht repariert werden.

Upgrades: Sie können Upgrades über Goldminen oder Goldernter erwerben oder in Forschungszentren investieren. Die meisten Gebäude werden automatisch aufgewertet, wenn ein relevantes Update erworben oder erforscht wurde. Die Aufwertung dauert zwei Runden, und die Gebäude sind währenddessen weiter funktionsfähig. Zum Aufwerten stationärer Geschütze muß jedoch diese Option in ihrem Kommandofenster gewählt werden. Auch die Aufwertung dieser Strukturen dauert zwei Runden, doch die Geschütze können während des Upgrade-Vorgangs nicht feuern.

Alle Strukturen von *M.A.X.2* werden in den folgenden Abschnitten beschrieben. In Anhang A finden Sie eine Tabelle, die die Gebäudefunktionen zusammenfaßt. Gebäudestatistiken befinden sich in der Datei STATS.TXT auf Ihrer CD-ROM.

RESSOURCEN: PRODUKTION UND LAGERUNG

Verschiedene Strukturen bauen folgende Ressourcen ab, lagern oder produzieren sie: Gold, Rohstoffe und Energie. Diese werden für den Betrieb der verschiedensten Sachen benötigt. Gold wird in Credits umgewandelt, mit denen Upgrades erworben werden können. Rohstoffe sind für den Bau von Einheiten und Strukturen erforderlich. Energie wird von allen Einheiten und Gebäuden benötigt.

Goldminen und Goldernter bauen Gold ab und wandeln es sofort in Credits um. Ein Credit wird aus 1 Goldstück produziert. Eine Goldmine kann nicht mehr als 16 Goldstücke pro Runde erzeugen.

Bergwerke und Materialernter bauen Rohstoffe ab und verarbeiten sie. bauen maximal 16 Rohstoffe pro Runde ab. Sie übertragen automatisch Rohstoffe an die Einheiten und Gebäude, die sie benötigen.

Kraftwerke und Energiekapseln erzeugen jeweils 80 Energiepunkte auf Kosten von 8 Punkten Abbau. Diese Strukturen schalten sich selbst nach Bedarf ein und aus. Unterschiedliche Einheiten- und Gebäudetypen verbrauchen unterschiedlich viel Energie. Verfügen Sie nicht über genügend Energiegeneratoren oder genügend Minen, um sie zu unterhalten, sind Sie im Bau eingeschränkt.

Zwar benötigt praktisch alles zum Betrieb Energie, doch Rohstoffe werden nur von Fabriken, Ingenieuren, Konstrukteuren, Minenlegern und Seeminenlegern gebraucht. Diese Gebäude und Einheiten setzen Rohstoffe zum Bau von Gegenständen ein.

Sind Rohstoffe und Energie knapp, stellen Konstrukteure und Ingenieure ihre Bautätigkeit ein, wenn Sie ihnen nicht befehlen, auf Rohstofflagerstätten Bergwerke, Materialernter oder Wasserplattformen zu bauen. Später stellen Fabriken den Betrieb ein. Schließlich legen alle anderen Gebäude, die Energie benötigen, die Arbeit nieder. In jeder Phase des Mangels wird die Reihenfolge, in der bestimmte Einheiten oder Gebäude den Betrieb einstellen, per Zufall ermittelt.

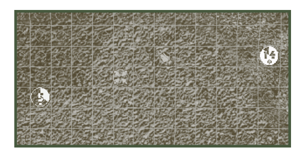
Hat ein Gebäude oder eine Einheit Mangel an Energie oder Rohstoffen, wird dies im Bild der Einheit angezeigt. Gebäude oder Einheiten, denen Energie oder Rohstoffe ausgehen, merken sich ihre Befehle und nehmen den Betrieb wieder auf, sobald sie dazu in der Lage sind.

Mobile Einheiten, mit der Ausnahme von Konstrukteuren und Ingenieuren, funktionieren unbeeinflußt vom Energiestand. Minenleger und Seeminenleger können jedoch keine Minen legen, wenn sich keine Rohstoffe auf Lager befinden.

Um zu verhindern, daß ein Mangel an Rohstoffen und Energie entsteht, bauen Sie am besten genügend Bergwerke oder Materialernter. Die Anzahl dieser Gebäude und ihr Ertrag pro Runde bestimmen, wie viele Einheiten und Gebäude Sie im Spiel unterhalten können. Stellen Sie immer sicher, daß Sie über genügend Rohstoff- und Energiequellen verfügen.

Material- und Goldlagerstätten werden auf der Oberfläche der Welt mit jeweils lila- bzw. goldfarbenen Symbolen angezeigt. Je mehr dieses Symbol ausgefüllt ist, desto ertragreicher ist die Lagerstätte. Nutzen Sie die Schaltfläche „Survey“ (Erkunden), um die genaue Menge an Erz in einer Lagerstätte zu ermitteln. Ein Bergwerk baut diese Menge an Material oder Gold in jeder Runde bzw. jedem Runden-Äquivalent ab. Alle Einheiten können Lagerstätten entdecken, doch Einheiten mit größerem Scanbereich sind am besten geeignet.

Um abgebaute Rohstoffe nicht nutzlos zu verschwenden, müssen Sie über genügend Lagerraum verfügen. Ein Bergwerk oder Materialernter kann nicht mehr als 25 Rohstoffe lagern. Lagereinheiten sind jedoch billig und können 50 Rohstoffe lagern. Ist nicht



genügend Lagerraum vorhanden, gehen überschüssige Ressourcen auf immer verloren. Goldminen und Goldernter wandeln Gold automatisch in Credits um und horten diese für Sie; es werden keine speziellen Lagereinrichtungen benötigt.

Goldmine (Sheevat: Goldernter):
Goldminen werden von Konstrukteuren gebaut. Sie bauen Gold ab und wandeln es direkt und sofort in Credits um. Sie sollten sich auf Goldlagerstätten befinden. Sie können nicht mehr als 16 Goldstücke pro Runde oder Runden-Äquivalent abbauen. Die Sheevat nennen diese Strukturen Goldernter. Hinweis: Ihr Gesamt-Creditsstand wird im Bild der Einheit jeder Goldmine angezeigt.

Upgrades können Sie über Goldminen erwerben. Klicken Sie im Kommandofenster einer Goldmine „Buy UPG“ (Upgrade kaufen) an, um zum Menü „Upgrades“ zu gelangen. Eine Liste von Upgrade-Paketen wird dort angezeigt. Jedes Paket erwirbt neue Technologie für die aufgelisteten Einheiten. Sie können mehrere Pakete wählen, um mehrere Upgrades für mehrere Einheitentypen zu erwerben. Das unterste Paket, „Custom Upgrades“ (Upgrade nach Maß), führt Sie zum entsprechenden Menü.

Goldmine

Bevor Sie dieses Menü verlassen, können Sie mit den Pfeilen nach links soeben erworbene Upgrades entfernen. Die dafür ausgegebenen Credits werden Ihnen zurückerstattet. Klicken Sie auf „Done“ (Fertig), wenn Sie fertig sind, oder auf „Cancel“ (Abbrechen), wenn Sie zum Spiel zurückkehren wollen, ohne Upgrades zu erwerben.



Sheevat-Goldernter



Menü „Upgrades“

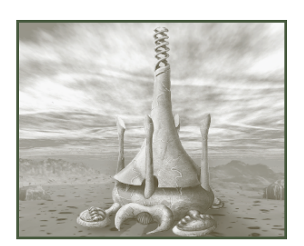
Alle zukünftigen Einheiten oder Gebäude dieses Typs, die Sie gerade aufgewertet haben, inklusive derer, die gerade gebaut werden, erhalten diese Upgrades, wenn sie erzeugt werden. Ältere Einheiten müssen sich in Hangars, Docks oder Depots bzw. die Sheevat-Gegenstücke begeben, um die Upgrades zu erhalten. Ältere Gebäude, ausgenommen stationäre Geschütze, beginnen das Upgrade automatisch und erhalten innerhalb von zwei Runden aufgewertete Statistiken. Zum Aufwerten von stationären Geschützen öffnen Sie deren Kommandofenster, und klicken Sie auf „Upgrade“ oder „UPG. All“ (Alle aufwerten). „UPG. All“ (Alle aufwerten) wertet alle stationären Geschütze dieses Typs auf. Alle Gebäude mit Ausnahme der stationären Geschütze bleiben während des Upgrades funktionsfähig.

Weitere Informationen zu Upgrades erhalten Sie im Kapitel „Forschung und Erwerb von Upgrades“.



Bergwerk

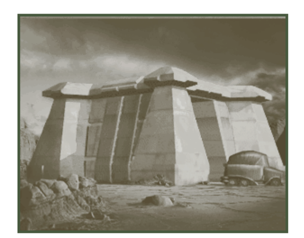
Bergwerk (Sheevat: Materialernter):



Sheevat-Materialernter

Bergwerke werden von Konstrukteuren gebaut. Sie bauen Rohstoffe ab und erzeugen Energie. Bei den meisten Spielen, mit Ausnahme von diversen Feldzugmissionen, Einzelmissionen und benutzerdefinierten Szenarien, beginnen Sie mit einem Bergwerk, das auf einer +16 Rohstofflagerstätte liegt. Neue Bergwerke können nur auf einer Rohstofflagerstätte plaziert werden. Bergwerke können nicht mehr als 16 Rohstoffe pro Runde abbauen, doch sie erzeugen aus den verfügbaren Rohstoffen Energie nach Bedarf. Jeder Rohstoff kann in 10 Energie umgewandelt werden. Die Sheevat nennen diese Gebäude Materialernter.

Ein Bergwerk kann bis zu 25 Rohstoffe lagern. Baut es mehr ab als von allen verfügbaren Lagereinheiten und Bergwerken gelagert werden kann, gehen die überschüssigen Rohstoffe verloren.



Lagereinheit

Lagereinheit (Sheevat: Materiallager):



Sheevat-Materiallager

Eine Lagereinheit wird von Ingenieuren gebaut und kann bis zu 50 Rohstoffe aufnehmen. Lagereinheiten übertragen Rohstoffe automatisch an Einheiten oder Gebäude, die sie benötigen. Das Sheevat-Gegenstück heißt Materiallager.

Kraftwerk (Sheevat: Energiekapsel):

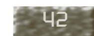
Diese Gebäude erzeugen 80 Energie und verringern die Gesamtmenge an abgebautem Material um 8 Punkte. Bauen Sie nicht genügend Material ab, funktionieren diese Gebäude nicht. Sie können bei Bedarf neue Kraftwerke bauen, die die Anzeige der maximalen Energie ändert sich erst dann, wenn Sie zu ihrem Unterhalt über genügend Minen verfügen. Sie schalten sich nach Bedarf ein oder aus und verbrauchen so wenig Material wie möglich. Bei den Sheevat heißen diese Gebäude Energiekapseln.

FABRIKEN UND BAU VON EINHEITEN

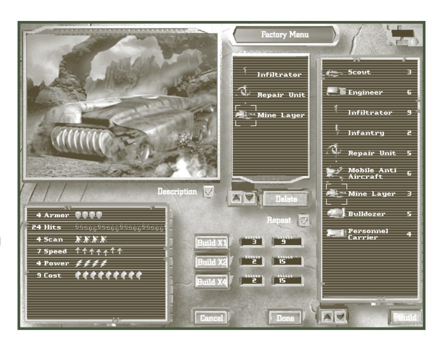
Fabriken erzeugen mobile Einheiten. Alle Fabriken werden von Konstrukteuren gebaut und benötigen 3 Rohstoffe pro Runde oder Runden-Äquivalent. Erhalten Fabriken nicht genügend Nachschub an Energie und Rohstoffen, stellen sie den Betrieb ein. Sobald der Nachschub wiederhergestellt ist, nehmen sie ihren Betrieb an dem Punkt auf, an dem sie ihn eingestellt hatten.

Zum Bau einer neuen Einheit klicken Sie im Kommandofenster einer Fabrik auf „Build“ (Bauen). In dem Fabrik-Menü gibt es rechts eine Einheitenliste; scrollen Sie mit Hilfe der Pfeilen darunter durch diese Liste. Mit einem Klick auf eine Einheit in der Liste markieren Sie diese. Ein Bild der Einheit wird zusammen mit einer Beschreibung angezeigt, die mit der Schaltfläche „Description“ (Beschreibung) ein- und ausgeschaltet werden kann. Eine Zusammenfassung der Statistik der Einheit wird unter dem Bild dargestellt.

Fabriken entsenden automatisch Einheiten. Normalerweise wird eine Einheit neben der Fabrik abgesetzt. Ist dies aus Platzmangel nicht möglich, stellt die Fabrik die Produktion ein, bis Sie Einheiten wegbewegen



und so Platz schaffen. Sie können auch den Bereich ändern, in dem Einheiten entsandt werden. Klicken Sie die Fabrik an, danach mit der rechten Maustaste einen anderen Standort. Sofern dieser Standort gültig ist, wird ein Weg angezeigt. Markieren Sie die Fabrik, und klicken Sie auf „Move“ (Bewegen), um den aktuellen Bereich zu deaktivieren.



Wenn Sie eine Einheit in die Bau-Warteschlange einer Fabrik (im Menü in der Mitte oben) aufnehmen möchten, markieren Sie diese Einheit in der Einheitenliste. Klicken Sie sie dann nochmals an, oder klicken Sie auf „Build“ (Bauen). Für weitere Exemplare klicken Sie weiter auf die Einheit in der Einheitenliste oder auf „Build“ (Bauen). Die Einheiten werden in der Reihenfolge gebaut, in der sie in die Warteschlange aufgenommen wurden.

Wollen Sie eine sich wiederholende Bau-Warteschlange anlegen, klicken Sie nach dem Einrichten einer Bau-Warteschlange auf „Repeat“ (Wiederholen). Bis Sie Ihre Befehle ändern, erzeugt die Fabrik Einheiten dieser Warteschlange. Zum Entfernen einer Einheit aus der Bau-Warteschlange markieren Sie die Einheit in der Warteschlange, und klicken Sie dann auf „Delete“ (Löschen) unter der Liste. Sie können auch später zum Fabrik-Menü eines Gebäudes zurückkehren, um den Bau von Einheiten zu ändern.

Haben Sie Ihre Aktionen im Fabrik-Menü abgeschlossen, klicken Sie „Done“ (Fertig), um zum Spielbildschirm zurückzukehren, oder auf „Cancel“ (Abbrechen), um die letzten Bauanweisungen zu verwerfen und zum Spielbildschirm zurückzukehren.

Hinweis: Die Schaltflächen „X2“ und „X4“ im Fabrik-Menü ermöglichen es Ihnen, Einheiten schneller zu bauen. Der Bau von Einheiten wird teurer—die Kosten stehen neben diesen Schaltflächen. Wählen Sie „X2“ oder „X4“, wird jede Einheit in der Bau-Warteschlange dieser Fabrik schneller gebaut. Wenn Sie Ihre Meinung noch einmal ändern, klicken Sie auf „X1“.

Eine Fabrik baut immer die neueste Version des gewählten Einheitentyps, wobei alle bis zu diesem Zeitpunkt erlangten Upgrades eingeschlossen sind. Eine Einheit, die gerade gebaut wird, während ein zutreffendes Upgrade erworben oder erforscht wird, erhält sie dieses automatisch.

Wenn eine neue Einheit gebaut wurde, werden Sie darüber informiert.

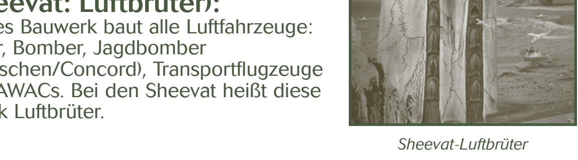
Hinweis: Die einzigen Einheiten, die nicht von Fabriken gebaut werden, sind Spawn und Psi-Spawn der Sheevat. Diese schlüpfen aus Eiern, die von Inkubatoren in organische Wirte gelegt werden. Im Kapitel „Einheiten“ erfahren Sie mehr hierüber.



Lufteinheitenfabrik

Lufteinheitenfabrik (Sheevat: Luftbrüter):

Dieses Bauwerk baut alle Luftfahrzeuge: Jäger, Bomber, Jagdbomber (Menschen/Concord), Transportflugzeuge und AWACs. Bei den Sheevat heißt diese Fabrik Luftbrüter.



Sheevat-Luftbrüter



Schwereinheitenfabrik

Schwereinheitenfabrik (Sheevat: Schwerbrüter):

Dieses Bauwerk baut Konstrukteure, Scanner, Panzer (Menschen), Schockpanzer (Sheevat), Sturmgeschütze (Menschen), Blitzkanonen (Sheevat), Raketenwerfer (Menschen), Stasis-Projektoren (Sheevat), Biobombenraupen (Sheevat), Flugkörperraupen (Menschen),



Sheevat-Schwerbrüter

Bergwerke sind der Schlüssel zum Gewinn! Zerstören Sie die Ihrer Gegner und halten Sie Ihre eigenen intakt. Sie schaffen es...

wandelnde Roboter (Menschen) und Kommandoeinheiten (Sheevat). Die Sheevat nennen dieses Bauwerk Schwerbrüter.



Leichteinheitenfabrik

Leichteinheitenfabrik (Sheevat: Leichtbrüter):

Dieses Bauwerk baut Ingenieure, Reparatureinheiten (Menschen), Bulldozer, Späher, gepanzerte Truppentransporter, mobile Luftabwehr, Minenleger (Menschen), Infanterie (Menschen), Infiltratoren (Menschen) und Inkubatoren (Sheevat). Bei den Sheevat wird die Fabrik Leichtbrüter genannt.



Sheevat-Leichtbrüter



Werft

Werft (Sheevat: Seebrüter):

Werften können nur auf dem Wasser gebaut werden und bauen Eskorten, Korvetten, Kanonenboote, U-Boote, Transportschiffe, Flugkörperschiffe (Menschen), Biobombenschiffe (Sheevat) und Seeminenleger (Menschen). Von den Sheevat wird dieses Bauwerk Seebrüter genannt.



Sheevat-Seebrüter

WARTUNGSGEBÄUDE



Depot



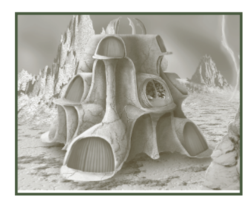
Hangar

Depots (Sheevat: Stöcke), Hangars (Sheevat: Nester) und Docks (Sheevat: Seebunker) reparieren und werten jeweils Landeinheiten, Flugzeuge und Schiffe auf. Docks müssen auf dem Wasser liegen, um zu funktionieren. All diese Bauwerke werden von Konstrukteure gebaut.

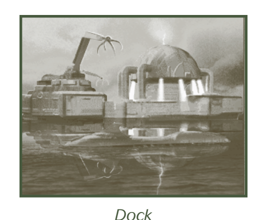
Depots und Hangars können gleichzeitig bis zu 12 Einheiten aufnehmen und bearbeiten; bei Docks ist dieser Wert auf 6 Einheiten beschränkt. Wollen Sie eine Einheit in einem Depot, Hangar oder Dock unterbringen, markieren Sie das Gebäude und klicken Sie in seinem Kommandofenster auf „Load“ (Laden). Danach klicken Sie die Einheit(en) an, die Sie in diese Einrichtung bringen wollen. Die Einheiten bewegen sich auf das Gebäude zu und fahren hinein. Mit der rechten Maustaste verschwindet der Laden-Cursor wieder.



Sheevat-Stock



Sheevat Nest



Dock

Alternativ können Sie das Kommandofenster der Einheit aufrufen, auf „Enter“ (Einfahren) und danach auf das Gebäude klicken. Die Einheit bewegt sich auf das Gebäude zu und fährt hinein.



Sheevat-Seebunker

Das Upgrade und/oder die Reparatur einer Einheit dauert eine Runde. Einheiten werden in der Reihenfolge behandelt, in der sie in das Gebäude einfahren. Ist die Arbeit an einer Einheit abgeschlossen, wird die Einheit automatisch aus dem Wartungsgebäude bewegt.

Wollen Sie eine Einheit aus dem Gebäude holen, bevor die Arbeiten an ihr beendet sind, öffnen Sie das Menü „Activate“ (Aktivieren), und klicken Sie die Schaltfläche „Activate“ (Aktivieren) unter dieser Einheit an. Wählen Sie dann einen gültigen Standort für diese Einheit. Mit „Activate All“ (Alle aktivieren) können Sie alle Einheiten aus dem Gebäude entfernen. Einheiten, die entfernt werden, bevor sie komplett repariert oder aufgewertet sind, befinden sich im selben Zustand wie vor dem Einfahren.

Hinweis: Wird ein Dock, ein Hangar oder ein Depot zerstört, werden alle darin befindlichen Einheiten ebenfalls zerstört.

VERTEIDIGUNGSSTRUKTUREN

Alle defensiven Strukturen einschließlich der stationären Geschütze und des Radars werden von Ingenieuren gebaut. Da stationäre Geschütze Gegner angreifen können, enthält ihre Statistik Daten, die andere Bauwerke nicht besitzen, z.B. Angriff, Schüsse und Reichweite. Eine Beschreibung dieser und anderer Daten finden Sie im Kapitel „Einheiten“.

Solange ein stationäres Geschütz noch über Schüsse verfügt, kann es Gegner angreifen. Betätigen Sie „Attack“ (Angreifen) im Kommandofenster des stationären Geschützes. Mit einem Klick auf einen sichtbaren Feind innerhalb der Reichweite und Sichtlinie eröffnen Sie das Feuer. Mit der rechten Maustaste verschwindet der Angriffscursor ohne einen Schuß. Sie können mit einem stationären Geschütz auch angreifen, indem Sie es markieren und auf eine gegnerische Einheit innerhalb der Reichweite klicken. Ein stationäres Geschütz kann nicht angreifen, wenn die Energieversorgung nicht ausreicht.

Stationäre Geschütze können automatisch auf Gegner feuern, die in die Reichweite vorstoßen. Wählen Sie „Autofire“ (Auto-Feuer) im Kommandofenster eines stationären Geschützes, und rufen Sie so drei Optionen auf: „All“ (Alle), „Threats“ (Bedrohung) und „None“ (Keine). „All“ (Alle) befiehlt dem stationären Geschütz, automatisch jeden sichtbaren Gegner innerhalb der Reichweite zu beschießen; „Threats“ (Bedrohung) befiehlt dem Geschütz, nur auf gegnerische Gefechtseinheiten innerhalb der Reichweite zu feuern; und „None“ (Keine) befiehlt dem Geschütz, nicht automatisch zu schießen. Ein stationäres Geschütz, das auf „Autofire“ steht, greift die erste gegnerische Einheit an, die in seine Reichweite vorstößt, und schießt so lange auf diese Einheit, bis jene zerstört ist oder sich aus der Reichweite bringt.

Haben Sie ein Upgrade erforscht oder erworben, das die Statistik des stationären Geschützes beeinflußt, müssen Sie ausdrücklich ein Upgrade für dieses Geschütz anfordern, indem Sie in seinem Kommandofenster auf „Upgrade“ klicken. Sie können auch alle stationären Geschütze des gleichen Typs gleichzeitig aufwerten, indem Sie auf „UPG. All“ (Alle aufwerten) klicken. Ein Upgrade ist nach 2 Runden oder Runden-Äquivalenten abgeschlossen. Ein stationäres Geschütz kann nicht feuern, solange es aufgewertet wird.

Stationäre Geschütze der Sheevat erwerben Erfahrung und Upgrades durch den Gefechtseinsatz. Diese Upgrades werden ihren Statistiken sofort gutgeschrieben, wenn sie um eine Stufe ansteigen.


Luftabwehrturm

Luftabwehr:
Diese Einheit beschützt Ihre Komplexe vor gegnerischen Flugzeugen. Die Luftabwehr kann nicht auf Landeinheiten, Gebäude oder Schiffe schießen. Sie ist jedoch das einzige stationäre Geschütz, das Lufteinheiten angreifen kann.


Sheevat-Luftabwehrkapsel

Artillerieturm:
Dies ist ein Geschütz mittlerer Reichweite, das die Lücke zwischen der Defensivkraft von Gefechtstürmen und Flugkörpertürmen oder Biobombenkapseln schließt.

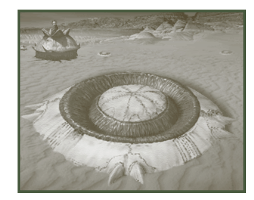
Artillerieturm

Biobombenkapsel:
Dies ist die Sheevat-Version des Flugkörperturms. Dieses stationäre Geschütz feuert Biobomben, die gegnerische Rüstungen zersetzen. Biobomben hinterlassen Wolken, die über das Schlachtfeld wabern und alle gegnerischen Einheiten schädigen.


Sheevat-Biobombenkapsel

EK-Kapsel:
Die EK-Kapsel (Elektronische Kriegführung) ist eine einzigartige Sheevat-Struktur, die anorganische gegnerische Einheiten und Gebäude kontrollieren kann. Nur Menschen-Einheiten, ausgenommen Infiltratoren und Infanterie, und Menschengebäude werden dadurch beeinflußt. Concord-Einheiten und Sheevat-Einheiten und -Gebäude können mit dieser Struktur nicht kontrolliert werden.

Es kann jeweils nur die Kontrolle über eine Einheit übernommen werden, und wenn die EK-Kapsel zerstört oder deaktiviert wird, endet damit die Kontrolle über diese Einheit. Wenn Sie eine gegnerische Einheit befehligen möchten, wählen Sie im Kommandofenster der EK-Kapsel „Steal“ (Stehlen), und klicken Sie das Zielobjekt an. EK-Kapseln sammeln Erfahrung, wenn Sie erfolgreich gegnerische Einheiten kontrollieren.


Sheevat-EK-Kapsel


Gefechtsturm

Gefechtsturm (Sheevat: Geschützkapsel):
Dieses Geschütz ist relativ günstig und gut gepanzert. Es ist die geeignete Verteidigungswaffe, um Ihre Kolonie im Anfangsstadium zu schützen.


Sheevat-Geschützkapsel



Flugkörperturm

Flugkörperturm:

Er kann nur von Menschenvölkern gebaut werden. Ein Flugkörperturm ist eine sehr leistungsfähige Waffe großer Reichweite. Leider ist er nicht gut gepanzert und sollte vor gegnerischen Angriffen mit Gefechtstürmen und Luftabwehr geschützt werden.



Radarstation

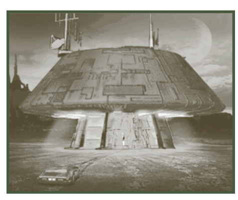
Radarstation (Sheevat: Radarkapsel):

Mit seinem großen Scanbereich ermöglicht der Radar es stationären Geschützen und mobilen Einheiten, ankommende Gegner zu sehen, bevor sie zu nahe kommen. Da bei den meisten Einheiten die Reichweite größer als der Scanbereich ist, erlaubt der Radar es ihnen, auf Gegner zu feuern, die sie sonst nicht sehen könnten. Deshalb ist der Radar äußerst nützlich für den Schutz Ihrer Komplexe.



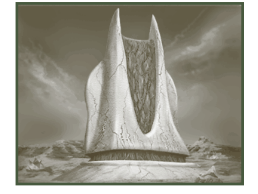
Sheevat-Radarkapsel

FORSCHUNGSZENTREN



Forschungszentrum

Forschungszentren und Forschungsstationen werden von Konstrukteuren gebaut. Um ein Upgrade zu erforschen, klicken Sie auf „Resrch“ (Forschen) im Kommandofenster eines Forschungszentrums. Damit wird das Menü „Research Topics“ (Forschungsprojekte) aufgerufen.



Sheevat-Forschungsstation

Im Menü „Research Topics“ (Forschungsprojekte) gibt es drei Spalten: „Labs“ (Labore), „Topics“ (Projekte) und „Turns“ (Runden). In der Spalte „Labs“ (Labore) können Sie mit den Schiebereglern einstellen, wie viele Forschungszentren Upgrades für jede Statistik erforschen. Sie können all Ihre Forschungszentren auf ein Upgrade ansetzen oder sie unterschiedliche Aufgaben verfolgen lassen.

Die Spalte „Topics“ (Projekte) listet alle Werte auf, die Sie aufwerten können, dazu noch den Prozentsatz an Arbeit, der durch Forschung schon in das Upgrade geflossen ist. Die Spalte „Turns“ (Runden) zeigt, wie viele Runden oder Runden-Äquivalente verbleiben, bevor die Forschung an den Projekten beendet ist; dieser Wert basiert auf der aktuellen Zahl an Forschungszentren, die jedem Projekt zugeordnet sind.

Sie können Angriff, Schüsse, Reichweite, Rüstung, Treffer, Geschwindigkeit, Scan, Kosten und Schild (nur bei Sheevat) durch ein Upgrade verbessern. Wenn Sie Kosten aufwerten, werden zum Bau von Einheiten und Bauwerken weniger Runden benötigt. Forschungszentren arbeiten automatisch am Aufwerten des Angriffswertes, solange Sie dies nicht ändern. Von Forschungszentren erforschte Upgrades gelten für alle Einheiten und Gebäude, die den

aufgewerteten Wert in ihrer Statistik besitzen. Für jede Einheit oder jede Struktur hängt die Höhe eines Upgrades vom jeweiligen Ausgangswert ab (wobei ein Völkerbonus mitgerechnet wird). Je höher der Ausgangswert einer Einheit liegt, desto weiter steigt dieser Wert bei relevanten Upgrades.

Die Durchführung von Forschungsarbeiten dauert lange. Sie können die Geschwindigkeit, mit der Sie einzelne Upgrades erreichen, erhöhen, indem Sie mehr Forschungszentren mit dieser Aufgabe betrauen. Mehr Informationen zu Upgrades finden Sie im Kapitel „Forschung und Erwerb von Upgrades“.



Menü „Research Topics“ (Forschungsprojekte)

INFRASTRUKTUR

Einige Strukturen, die von Ingenieuren gebaut werden, stellen physikalische Funktionen zur Verfügung: Brücken, Straßen, Abwehrblöcke (Sheevat: Gußteile) und Wasserplattformen. Im Kommandofenster dieser Strukturen finden Sie nur eine Option zum Entfernen. Bei den Sheevat sind dies die einzigen Bauwerke ohne Schilde.


Brücke

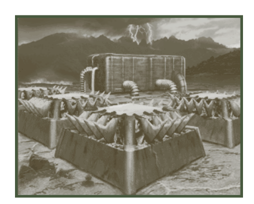
Brücke:

Über Brücken können Landeinheiten Gewässer überqueren. Brücken müssen über Wasser gebaut werden und behindern Schiffsbewegungen nicht.


Sheevat-Brücke

Abwehrblock (Sheevat: Gußteil):

Ein Abwehrblock kann gegnerische Bewegungen aufhalten, nicht jedoch gegnerisches Feuer. Die Sheevat setzen für die gleiche Funktion Gußteile anstelle von Blöcken ein.


Abwehrblock

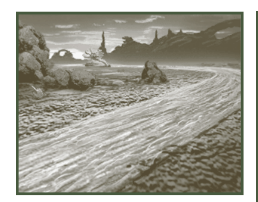
Straße:

Landeinheiten bewegen sich über Straßen doppelt so schnell wie über anderes Terrain.


Sheevat-Gußteil


Straße

Wasserplattform:
Sie bietet eine Fläche auf dem Wasser zum Bau neuer Strukturen. Wasserplattformen müssen auf Wasser liegen und können von Schiffen nicht überquert werden.


Sheevat-Straße


Wasserplattform

Flaggenbasen:
Bei Spielen, in denen die Gewinnvoraussetzungen im Optionsmenü auf „Capture the Flag“ (Flagge erobern), „Mobile Flags“ (Mobile Flaggen) und „Return to Base“ (Rückkehr zur Basis) gesetzt wurden, beginnen alle Teams mit einer oder zwei Flaggenbasen nahe dem Zentrum ihrer ersten Basis. Flaggenbasen sind Strukturen auf 2x2, die nicht bewegt oder zerstört werden können. Jedes Quadrat dieser Bauwerke kann bis zu einer Flagge enthalten. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel „Ein Spiel gewinnen“.


Sheevat-Plattform

Titel und Hintergrund:
Außer den Einheiten, mit denen Sie eine Mission oder ein Spiel beginnen, und denen, die Sie vor der Landung auf dem Planeten erwerben (siehe das Kapitel „Das Menü „Purchase“ (Kauf)“), müssen fast alle Einheiten von Fabriken gebaut werden: von Leichteinheitenfabriken oder Leichtbrütern, von Schwereinheitenfabriken oder Schwerbrütern, von Lufteinheitenfabriken oder Luftbrütern und von Werften oder Seebrütern. Die einzigen Einheiten, die nicht von Fabriken gebaut werden, sind Spawn und Psi-Spawn der Sheevat; der Ursprung dieser Einheit wird weiter unten in diesem Kapitel besprochen.

Es folgt eine Liste der Einheiten, die jede Fabrik bauen kann:

Menschen/Concord
Leichteinheitenfabrik
Truppentransporter
Bulldozer
Ingenieure
Infanterie
Infiltratoren
Minenleger
Mobile Luftabwehr
Reparatureinheiten
Späher
Wandelnde Roboter

Schwereinheitenfabrik
Sturmgeschütze
Concord-Sturmgeschütze
Konstrukteure
Flugkörperraupen
Raketenwerfer
Scanner
Panzer
Concord-Panzer

Vernachlässigen Sie diese Einheiten nicht, doch denken Sie daran: Angriff ist die beste Verteidigung!

Lufteinheitenfabrik
Transportflugzeuge
Concord-Jagdbomber
AWACs
Jäger
Bomber

Werft
Korvetten
Eskorten
Kanonenboote
Concord-Kanonenboote
Flugkörperschiffe
Seeminenleger
Transportschiffe
U-Boote

Sheevat
Leichtbrüter
Truppentransporter
Bulldozer
Ingenieure
Inkubatoren
Mobile Luftabwehr
Späher

Schwerbrüter
Biobombenraupen
Kommandoeinheiten
Konstrukteure
Blitzkanonen
Scanner
Schockpanzer
Stasis-Projektoren

Luftbrüter
Transportflugzeuge
AWACs
Jäger
Bomber

Seebrüter
Biobombenschiffe
Korvetten
Eskorten
Kanonenboote
Transportschiffe
U-Boote

Markieren: Markieren Sie eine Einheit mit der linken Maustaste. Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten und auf andere Einheiten linksklicken, werden sie zu einer Gruppe hinzugefügt. Wenn Sie einen Kasten mit der linken Maustaste aufziehen, werden alle Einheiten in diesem Kasten markiert. Ein Kasten mit der rechten Maustaste markiert nur Gefechtseinheiten. Mit Strg-1 bis Strg-9 können Gruppen von Einheiten gespeichert werden, die dann mit „1“ bis „9“ markiert werden können.

Bewegung: Alle Einheiten können sich fortbewegen. Dazu markieren Sie die jeweilige Einheit und klicken den gewünschten Zielort auf der Spielkarte an. Alternativ können Sie auf den gewünschten Zielort auf der Weltkarte rechtsklicken. Wollen Sie eine Gruppe von Einheiten bewegen, ziehen Sie einen Kasten um sie auf, und klicken Sie dann auf den Zielort der Gruppe. Ziehen Sie den Kasten mit der rechten Maustaste auf, um nur Gefechtseinheiten zu markieren. Wegepunkte für markierte Einheiten oder Gruppen können Sie setzen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, wenn Sie auf mehrere Zielorte klicken. Mit Umschalttaste/Rechte Maustaste wählen Sie den Zielort für eine zufällig gewählte Einheit in einer Gruppe.

Kann sich eine Einheit nicht zu einem Ort bewegen, geschieht nichts, wenn Sie auf diesen Zielort klicken. Sie erhalten eine Meldung, daß die Einheit nicht dort hinziehen kann.

Nur die Bewegung von Flugzeugen ist vollkommen uneingeschränkt. Schiffe können nur auf dem Wasser oder unter Brücken fahren. Die meisten Landeinheiten sind auf Land beschränkt, auf Wasserplattformen und auf Brücken. Manch festes Gelände, z.B. Berge, hohe Klippen sowie Lava, kann von Landeinheiten auch nicht überquert werden. Amphibische Einheiten können unpassierbares festes Gelände (Berge, hohe Klippen) oder Lava auch nicht überqueren. Infanterie kann sich über mehr Geländeformen bewegen als andere Landeinheiten.

Wurde einer Einheit die Bewegungsanweisung gegeben, rückt diese Einheit bei Runden- oder Simultanzug-Spielen so weit vor, wie es ihr in der aktuellen Spielrunde möglich ist, und setzt ihren Weg in den darauffolgenden Runden fort. Bei Echtzeit-Spielen bewegt sich die Einheit mit der ihr eigenen Geschwindigkeit und hält nur an, wenn sie einen Gegner sichtet, sofern Sie diese Option im Menü „Einstellungen“ gewählt haben, oder wenn etwas den Weg zu blockieren scheint.

Wollen Sie viele Upgrades—und das ist anzuraten—dann benötigen Sie jede Menge Forschungszentren.

Der Geschwindigkeitswert einer Einheit bestimmt, wie schnell sie sich in Echtzeit-Spielen bzw. wie weit sie sich pro Runde in Runden- oder Simultanzug-Spielen bewegen kann. Ein Geschwindigkeitspunkt bringt bei den meisten Geländetypen eine Einheit um ein Planquadrat vorwärts, eine diagonale Bewegung kostet jedoch 1,5 Bewegungspunkte. Amphibische Einheiten benötigen die dreifache Zeit, um Wasser zu überqueren, während Straßen die Geschwindigkeit von Landeinheiten verdoppeln.

Hinweis: Neue Gegenden, die Ihre Einheiten durchstreifen, werden automatisch innerhalb ihres Scanbereichs und ihrer Sichtlinie auf Rohstoff- und Goldlagerstätten erkundet.

Einheiten können Geschwindigkeits- oder Bewegungspunkte auch bei anderen Tätigkeiten als Fortbewegung aufbrauchen. Die folgende Tabelle faßt diese Informationen für alle Handlungen und Einheitentypen zusammen.

Handlung	Einheitentyp	Erforderte Geschwindigkeit[1]
Angriff[2]	Gefecht	100%, wenn Einheit 1 Schuß/Runde erhält. 50%, wenn Einheit 2 Schüsse/Runde erhält. 33%, wenn Einheit 3 Schüsse/Runde erhält. usw.
Auto-Feuer/Auto-Bewegung	Gefecht	Dauerbefehle verbrauchen nur dann Geschwindigkeit, wenn Einheit feuert oder sich bewegt.
Bauen	Ingenieure Konstrukteure	Benötigt die angegebene Anzahl an Spielrunden.
Deaktivieren	Infiltratoren	0%, aber nicht mit Stehlen kombinierbar.
Fertig	Alle Einheiten	So viel Geschwindigkeit, wie von den Dauerbefehlen der Einheit erfordert.
Wartung Einfahren/Ausfahren	Alle Landeinheiten	0%
Transportmittel Einfahren/ Ausfahren	Alle Landeinheiten	0%
Implantation	Inkubatoren	100%
Minen legen/räumen	Minenleger Seeminenleger	0%—automatisch, wenn Sie sich mit „Legen“ oder „Räume“ über Quadrate bewegen.
Einfahren/Ausfahren	Transporteinheiten	0%
Schutt räumen	Bulldozer	1 Runde pro Quadrat; verbraucht 100% Geschwindigkeit für solche Züge.
Reparatur in Geb.[3]	Alle Einheiten	1 Runde; 100% für diese Runde.

Handlung	Einheitentyp	Erforderliche Geschwindigkeit[1]
Reparatur	Reparatureinheiten	100%—kann auf folgende Runde übertragen werden, um die erforderliche Geschwindigkeit zu verbrauchen.
Von Reparatureinheiten repariert werden	Landeinheiten Schiffe	100%—kann auf folgende Runde übertragen werden, um die erforderliche Geschwindigkeit zu verbrauchen. Stationäre Geschütze können während Reparatur nicht feuern.
Eigenreparatur	Alle Gebäude, Concord-Einheiten	0%
Schild-Regeneration	Alle Sheevat[4]	0%
Stehlen	Infiltrator	0%, aber nicht mit Deaktivieren kombinierbar.
Geländewert	Alle Einheiten	0%
Upgrading in Bldg.[3]	Alle Einheiten	1 Runde; 100% für diese Runde

[1]-Prozentwerte in dieser Spalte zeigen, welchen Anteil einer Runde oder eines Runden-Äquivalents eine Handlung dauern wird. 100% bedeutet zum Beispiel, daß eine Handlung alle Geschwindigkeitspunkte verbraucht, die eine Einheit in einer Runde erhält.

[2]-Späher, Infiltratoren, Psi-Spawn und Lufteinheiten verbrauchen beim Angriff keine Bewegungspunkte. Zusätzlich kann ein Infiltrator noch in derselben Runde versuchen, eine gegnerische Einheit zu stehlen oder zu deaktivieren und anzugreifen, auch wenn er all seine Bewegungspunkte schon verbraucht hat.

[3]-Eine Einheit kann in einem Dock (Seebunker), Depot (Stock) oder Hangar (Nest) in der selben Runde sowohl aufgewertet als auch repariert werden.

[4]-Alle Sheevat-Einheiten und -Gebäude verfügen über Schilde, die sich im Laufe der Zeit regenerieren. Nur Sheevat-Infrastruktur, Plattformen, Gußteile, Straßen und Brücken, erhalten keine Schilde.

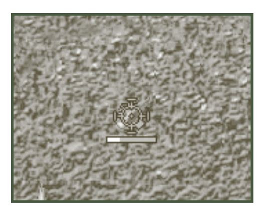
Angriff: Wollen Sie mit einer Einheit oder einer Gruppe von Einheiten angreifen, markieren Sie die Einheit oder die Gruppe, und klicken Sie mit dem Angriffscursor, der erscheint, wenn Sie den Cursor über gegnerische Einheiten bewegen, ein Zielobjekt an. Sie können genauso „Attack" (Angreifen) im Kommandofenster der Einheit wählen und danach auf eine Zieleinheit klicken. Mit der rechten Maustaste wird der Angriffscursor ohne Aktion entfernt. Hinweis: Einheiten werden zwar automatisch mit Munition versorgt, doch sie können nicht angreifen, wenn sie über keine Schüsse oder Geschwindigkeit mehr verfügen (sofern zum Feuern benötigt).

Befindet sich das Zielobjekt einer angreifenden Einheit außerhalb deren Reichweite, bewegt sie sich auf das Ziel zu und greift an, sobald das Zielobjekt innerhalb der Reichweite liegt. Verläßt das Zielobjekt die Reichweite der angreifenden Einheit, folgt der Angreifer dem Objekt und greift an, sobald er kann.

Der Angriffscursor ist ein roter Zielkreis mit einem kleinen farbigen Balken. Der grüne Teil des Balkens zeigt ungefähr, wie viele Treffer der Zieleinheit nach Ihrem Angriff verbleiben; der rote Teil zeigt ungefähr, wie groß der Schaden sein wird, den Ihr Angriff am Zielobjekt anrichten wird. Im Idealfall sind im Angriffscursor ein großer roter Balken und ein kleiner oder gar kein grüner Teil zu sehen.

Soll eine Einheit automatisch einen Gegner angreifen, wählen Sie Auto-Feuer im Kommandofenster. Danach wählen Sie „All" (Alle), um die Einheit auf alle gegnerischen Einheiten in ihrer Reichweite schießen zu lassen. Mit „Threats" (Bedrohung) feuert die Einheit





Ein gegnerischer Späher als Zielobjekt

nur auf gegnerische Gefechtseinheiten innerhalb ihrer Reichweite. Wählen Sie „None“ (Keine), um die Einheit nur auf Ihr Kommando feuern zu lassen. Ein Einheit, die auf „Autofire“ steht, greift die erste gegnerische Einheit an, die in ihre Reichweite eindringt, und schießt so lange auf diese Einheit, bis jene zerstört ist oder sich aus der Reichweite bewegt.

Mit „Automove“ (Auto-Bewegen) im Kommandofenster der Einheit können Sie auswählen, ob sich eine Einheit während des Auto-Feuers bewegen oder stehenbleiben soll. Wählen Sie „Advance“ (Vorrücken), wenn Sie möchten, daß sich die Einheit zum Schießen bewegt, worauf Sie ihrem Zielobjekt folgt und auf es schießt, wenn es sich in ihrer Reichweite befindet; oder wählen Sie „Hold“ (Abwarten), wenn Sie nicht wollen, daß sich die Einheit überhaupt bewegt. „Retreat“ (Rückzug) bewegt diese Einheit aus der Reichweite des Gegners.

Reparatur: Wenn Einheiten beschädigt sind, sollten sie repariert werden. Beachten Sie, daß Concord-Einheiten sich automatisch selbst reparieren. Eine Einheit, die sich selbst reparieren kann, erhält 20% ihrer Maximaltrefferzahl in jeder Runde oder jedem Runden-Äquivalent zurück, in der sie nicht angegriffen wird. Eine Einheit mit Schilden (alle Sheevat-Einheiten und Sheevat-Gebäude verfügen über Schilde) regeneriert diese mit einer Geschwindigkeit von 30% der Maximalanzahl an Schilden in jeder Runde, in der sie nicht angegriffen wird.

Zur Reparatur einer Einheit laden Sie sie in ein Depot oder einen Stock (Landeinheiten), einen Hangar oder ein Nest (Flugzeuge) oder in ein Dock oder einen Seebunker (Schiffe). Klicken Sie auf „Load“ (Laden) im Kommandofenster des Gebäudes und danach auf die Einheit(en), die Sie einladen wollen. Mit der rechten Maustaste können Sie den Laden-Cursor entfernen. Mit der Schaltfläche „Activate“ (Aktivieren) des Gebäudes öffnen Sie das Menü „Activate“ (Aktivieren). Klicken Sie auf „Repair“ (Reparieren) unter der Einheit, die Sie reparieren möchten oder auf „Repair All“ (Alle reparieren). Die Reparatur einer Einheit dauert eine Runde, und die erste Einheit im Gebäude wird zuerst repariert. Sobald eine Einheit repariert wurde, wird sie automatisch außerhalb des Gebäudes abgesetzt.

Wenn Sie für ein Menschenvolk spielen, können Sie als Alternative eine Reparatureinheit neben eine beschädigte Land- oder See-Einheit bewegen—Flugzeuge können nicht von Reparatureinheiten instandgesetzt werden. Klicken Sie auf „Repair“ (Reparieren) im Kommandofenster der Reparatureinheit und danach auf die beschädigte Einheit. Die Reparatur verbraucht die gesamten maximalen Geschwindigkeitspunkte der beschädigten sowie der Reparatureinheit. Hat sich eine der beiden Einheiten während der aktuellen Runde bewegt, wird die Reparatur in der darauffolgenden Runde fortgesetzt und verbraucht bis zum Abschluß die noch nötigen Bewegungspunkte. Wählen Sie „Automotive-Repair“ (Eigenständige Reparatur) bei einer Reparatureinheit, damit sie sich automatisch zu Reparatureinheiten Ihrer Seite bewegt.

Upgrades: Einheiten können durch Forschung oder durch Erwerb von Upgrades aufgewertet werden. Einheiten, die vor Erforschung oder Kauf eines Upgrades gebaut wurden, erhalten ihr Upgrade in Hangars oder Nestern (Flugzeuge), Docks oder Seebunkern (Schiffe) bzw. in Depots oder Stöcken (Landeinheiten). Laden Sie eine Einheit in das passende Gebäude, klicken Sie die Schaltfläche „Activate“ (Aktivieren) des Gebäudes an und wählen Sie „Upgrade“ oder „Upgrade All“ (Alle aufwerten). Es dauert eine Runde, eine Einheit aufzuwerten, und alle anwendbaren Upgrades erfolgen gleichzeitig. Sobald eine Einheit aufgewertet ist, wird sie automatisch außen abgesetzt. Mehr über Upgrades erfahren Sie im Kapitel „Forschung und Erwerb von Upgrades“.

Hinweis: Sheevat-Gefechtseinheiten, stationäre Geschütze der Sheevat und Concord-Einheiten erhalten Upgrades automatisch, d.h. Einzel-Upgrades für eine bestimmte Einheit oder ein bestimmtes Gebäude, abhängig von der Kampferfahrung. Solche Upgrades geschehen sofort auf dem Feld, sobald eine Einheit genügend Erfahrung gesammelt hat. Dies erfolgt zusätzlich zu den Upgrades aus Technologieforschung und aus Goldminen, ersetzt diese jedoch nicht.

Einheiten und Ressourcenvorrat: Alle Einheiten benötigen für ihren Betrieb Energie, manche auch noch Rohstoffe. Wenn Energie oder Rohstoffe knapp werden, sind von den mobilen Einheiten vor allem Ingenieure und die Konstrukteure betroffen, die dann nichts mehr außer Bergwerken, Materialerntern und Wasserplattformen auf Rohstofflagerstätten bauen können, bis sie wieder genügend Ressourcen besitzen. Weiterhin können Minenleger und Seeminenleger keine neuen Minen legen, wenn keine Rohstoffe auf Lager sind. Alle anderen mobilen Einheiten funktionieren unabhängig vom Ressourcenvorrat.

Einheiten, die Rohstoffe gewinnen—Bulldozer, Minenleger und Seeminenleger—übertragen diese automatisch in verfügbaren Lagerraum in Ihren Komplexen.

Transport: Bei Einheiten mit Transportfunktion, gepanzerte Truppentransporter, Transportflugzeuge und Transportschiffe, klicken Sie in deren Kommandofenster auf „Load" (Laden) und danach auf die Einheit(en), die Sie in das Fahrzeug laden möchten. Die Einheiten bewegen sich auf das Fahrzeug zu und fahren ein. Haben Sie die Auswahl der einzuladenden Einheiten beendet, können Sie mit der rechten Maustaste den Laden-Cursor entfernen. Hinweis: Einheiten sind in einem Transportmittel nicht einsatzfähig und können von Ihren Gegnern nicht identifiziert werden.

Zum Entladen dieser Einheiten markieren Sie das Transportmittel. Markieren Sie die Einheit, die Sie aus dem Transportmittel entladen möchten im Fracht-Kommandofenster, das sich öffnet. Klicken Sie auf der Spielkarte an, wo Sie die Einheit plazieren möchten. Sie können die Einheit nicht auf ein Gelände absetzen, das sie normalerweise nicht überqueren könnte. Fahren Sie mit dem Markieren und Wählen von Standorten so lange fort, bis Sie alle gewünschten Einheiten entladen haben.

Einfahren in Transportmittel und Gebäude: Wollen Sie eine Einheit in ein Transportmittel oder ein Wartungsgebäude bringen, rufen Sie ihr Kommandofenster auf, wählen Sie „Enter" (Einfahren) und klicken Sie dann auf das Transportmittel oder das entsprechende Wartungsgebäude. Dies ist eine Alternative zur Verwendung von „Load" (Laden) im Kommandofenster des Gebäudes oder der Transporteinheit. Die Einheit bewegt sich auf das Zielobjekt zu und fährt ein, wenn sie ankommt.

Änderungen von Befehlen: Wollen Sie eine Einheit anhalten oder die Durchführung eines bestehenden Befehls einstellen, klicken Sie in ihrem Kommandofenster auf „Stop". Sie können dieser Einheit jedoch auch einfach neue Befehle erteilen.

Durchschalten durch Einheiten: Sie können durch Ihre Einheiten schalten, indem Sie die Tasten „;" oder „:" der Tastatur oder die Schaltflächen „Next" (Nächste) und „Previous" (Vorige) im Spielbildschirm verwenden. Bei Runden- und Simultanzug-Spielen können Sie eine Einheit aus dieser Liste entfernen, indem Sie in ihrem Kommandofenster auf „Done" (Fertig) klicken. Eine Einheit führt so viele von ihren Befehlen aus wie möglich, wenn Sie auf „Done" (Fertig) klicken.

Hinweis: Einheiten, denen Dauerbefehle erteilt wurden, die sich über mehrere Züge erstrecken, werden nicht angezeigt, wenn Sie durch Ihre Einheiten schalten, sondern ihren Aufgaben nachgehen. Diese Einheiten arbeiten sowohl bei Echtzeit-Spielen automatisch weiter, als auch wenn Sie auf „End Turn" (Runde beenden) bei Runden- und Simultanzug-Spielen klicken. Wollen Sie die Befehle für solch eine Einheit ändern, müssen Sie sie auf der Spielkarte finden, markieren und neue Befehle erteilen.

In den folgenden Abschnitten werden die Statistiken der Einheiten, Angriffsarten und Schadensberechnung sowie alle mobile Einheitentypen in *M.A.X.2* beschrieben. Eine Tabelle, die die Funktionen der Einheiten zusammenfaßt, finden Sie in Anhang B. In der Datei STATS.TXT auf Ihrer CD-ROM sind Statistiken der Einheiten verzeichnet.



STATISTIKEN DER EINHEITEN

In diesem Abschnitt werden die Statistiken der Einheiten beschrieben. Die Beschreibungen gelten genauso für Gebäudestatistiken.

Armor (Rüstung): Rüstung reduziert den Schaden, den eine Einheit erleidet, wenn sie angegriffen wird. Wird die Rüstung von Sheevat-Biobomben beschädigt, kann sie nur in einem Depot oder Stock, in einem Dock oder Seebunker oder in einem Hangar oder Nest mit den Optionen „Repair“ (Reparieren) oder „Upgrade“ repariert werden. Die beschädigte Rüstung von Gebäuden kann nicht repariert werden.

Attack (Angriff): Dies ist ein Maß für die Angriffsstärke einer Einheit. Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, wie Schaden für Angriffe berechnet wird.

Cargo (Fracht): Einige Einheiten können Rohstoffe oder andere Einheiten lagern, deren Anzahl durch diesen Wert widergegeben wird und nicht geändert werden kann.

Cost (Kosten): Dies steht für die Menge an Rohstoffen, die benötigt wird, um eine Einheit oder ein Gebäude zu erzeugen, bzw. die erforderlichen Credits für den Erwerb einer Einheit vor Spielbeginn. Die Kosten einer Einheit steigen nie.

Hits (Treffer): Dieser Wert steht für die Menge an Schadenspunkten, die benötigt werden, um eine Einheit oder ein Gebäude zu zerstören, wenn keine Reparatur erfolgt. Verlorene Treffer können in Docks oder Seebunkern, Hangars oder Nestern und in Depots oder Stöcken wiederhergestellt werden. Reparatureinheiten von Menschen können Einheiten und Gebäude auch Treffer wiedergeben. Concord-Einheiten und alle Gebäude (von Menschen und Sheevat) reparieren sich selbst. Selbstreparierende Einheiten erhalten 20% und Gebäude 10% ihrer maximalen Trefferzahl zurück während einer Runde oder einem Runden-Äquivalent ohne Angriff auf sie.

Power (Energie): Dies ist die Menge an Energie, die pro Runde oder Runden-Äquivalent benötigt wird, um eine Einheit oder ein Gebäude voll funktionsfähig zu erhalten. Energie wird von Bergwerken und Materialerntern geliefert. Energiemangel beeinträchtigt keine mobilen Einheiten mit Ausnahme der Ingenieure und Konstrukteure. Diese Einheiten stellen als erste den Betrieb ein, wenn Energie und Rohstoffe knapp werden. Fabriken sind die nächsten Einheiten/Gebäude, die die Arbeit einstellen. Zuletzt legen Ihre anderen Gebäude, inklusive der stationären Geschütze, die Arbeit nieder. Sobald eine markierte Einheit oder ein Gebäude an Energiemangel leidet, wird dies im Bild der Einheit angezeigt. Der Energiewert kann nie geändert werden.

Range (Reichweite): Hiermit ist die Angriffsreichweite gemeint. Ein Zielobjekt muß sich innerhalb dieser Reichweite befinden, sichtbar sein und in der Sichtlinie des Angreifers liegen, bevor es von der markierten Einheit angegriffen werden kann. Nur Einheiten mit Flugkörpern oder ähnlichen Waffen können auf Zielobjekte schießen, die nicht in ihrer Sichtlinie liegen. Die Reichweite hat keinen Einfluß auf Angriffsstärke oder Genauigkeit des Angriffs. Die meisten Gebäude oder Einheiten können nicht so weit sehen wie sie schießen. Um deren Potential zu nutzen, bauen Sie Radar und schicken Sie immer Spähtruppe, Scanner oder AWACs (die alle über eine große Scanreichweite verfügen) mit Ihren Gefechtseinheiten aus.

Scan: Dies ist ein Maß dafür, wie weit eine Einheit oder ein Gebäude sehen kann. Gegenstände sind sichtbar, wenn Sie innerhalb der Scanreichweite einer Einheit sowie in der Sichtlinie liegen. Nur Einheiten, die die markierte Einheit sowieso sehen könnte, sind innerhalb des Scanbereichs sichtbar. So kann ein Panzer alleine beispielsweise einen Infiltrator nicht sehen, auch wenn er sich direkt neben ihm befindet.

Shields (Schilde): Alle Sheevat-Einheiten und -Gebäude besitzen Schilde. Die einzigen Sheevat-Strukturen ohne Schilde sind Straßen, Brücken, Plattformen und Gußteile. Schilde absorbieren bei einem Angriff Schaden. Wenn die Schilde zerstört sind, erleidet die Einheit Schaden an ihrem Trefferwert.

Schilde regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 30% der maximalen Schildanzahl einer Einheit während jeder Runde oder jedem Runden-Äquivalent ohne Angriff auf die Einheit.

Fügen Sie Ihrem Gegner mehr Schaden zu als er Ihnen. So gewinnt man.

Shots (Schüsse): So häufig kann eine Einheit pro Runde oder Runden-Äquivalent feuern. In Echtzeitspielen können die meisten Einheiten und Gebäude doppelt so häufig per Runden-Äquivalent feuern wie in Runden- und Simultanzug-Spielen, doch ihre Angriffe richten nur etwa die Hälfte des Schadens an. Nur Stasis-Projektoren und deaktivierende sowie Diebstahl-Angriffe von Infiltratoren und EK-Kapseln unterliegen nicht diesem Effekt in Echtzeit-Spielen. Bewegt sich eine Einheit, verringert dies normalerweise die Anzahl an Schüssen, die sie in dieser Runde abgeben kann. Weitere Informationen finden Sie in der Tabelle am Anfang dieses Kapitels.

Speed (Geschwindigkeit): Die Geschwindigkeit steht für die Anzahl an Bewegungspunkten, die eine Einheit pro Runde oder Runden-Äquivalent erhält. Geschwindigkeit wird zur Durchführung von Handlungen und zur Bewegung verwendet. Ein Geschwindigkeitspunkt wird verbraucht, wenn sich eine Einheit von einem Planquadrat auf der Spielkarte zum nächsten bewegt. Die Bewegung auf Straßen erfordert die Hälfte der Geschwindigkeit von Landeinheiten; die Überquerung von Wasser erfordert 3 Geschwindigkeitspunkte von amphibischen Einheiten; diagonale Bewegungen erfordern von allen Einheiten 1,5 Geschwindigkeitspunkte. Rauhes Gelände fordert von Landeinheiten außer Infanterie die doppelte Anzahl an Geschwindigkeitspunkten. Weitere Einzelheiten dazu, wie Geschwindigkeit aufgebraucht wird, erhalten Sie in den Abschnitten zu Beginn dieses Kapitels.

Uses (Verbrauch): Dies bezeichnet, wie viele Rohstoffe die markierte Einheit pro Runde oder Runden-Äquivalent benötigt, um ihre Funktion aufrecht zu erhalten. Dieser Wert kann nicht geändert werden.

ANGRIFFSARTEN UND SCHADENSBERECHNUNG

In *M.A.X.2* gibt es viele Angriffsarten. Sie werden hier alle auf ihre besondere Wirkung auf Zieleinheiten untersucht. Normale Angriffe werden zuerst besprochen, damit sie als Basis für die Beurteilung anderer Angriffsarten dienen können.

Normale Angriffe: Wenn Einheiten in *M.A.X.2* aufeinander schießen, geht es nicht um Genauigkeit. Es geht nur darum, wie groß der angerichtete Schaden ist. Dies hängt ab von 1) der Angriffsstärke der angreifenden Einheit, 2) der Präsenz von Schilden (nur Sheevat, 3) dem Rüstungszustand der verteidigenden Einheit und 4) vom Spielmodus (Echtzeit, Runden oder Simultanzug).

Alle Angriffe, ungeachtet Rüstung, Schild und Angriffsstärke, fügen den Treffern oder Schilden einer Einheit mindestens einen Schadenspunkt zu.

Die Schadensmenge berechnet sich wie folgt, wobei Angriffsstärke für die des Angreifers und der Rüstungswert für den des Zielobjekts steht:

Grundschaden = Angriffsstärke—Rüstung bei Runden- oder Simultanzug-Spielen.

Grundschaden = 1/2 x (Angriffsstärke—Rüstung) bei Echtzeit-Spielen.

Der Grundschaden beträgt immer mindestens 1.

Tatsächlicher Schaden = eine Zufallszahl, die zwischen 50% und 150% Grundschaden liegen kann. Beträgt z.B. der Grundschaden 8, dann kann der tatsächliche Schaden einen Wert zwischen 4 und 12 einnehmen.

Die Menge des tatsächlichen Schadens wird von den Treffern der Zieleinheit abgezogen. Hat eine Einheit den Trefferwert Null, ist sie zerstört.

Verfügt eine Einheit über Schilde, absorbieren diese Schaden, bevor eine Einheit Treffer verliert. Der Grundschaden bei einem Angriff auf eine Einheit mit Schilden entspricht der Angriffsstärke einer Einheit (oder 50% davon bei Echtzeit-Spielen). Der tatsächliche Schaden liegt zwischen 50% und 150% des Grundschadens und wird von den Schilden abgezogen. Sobald alle Schilde zerstört sind, wird der Schaden auf solche Einheiten normal berechnet (d.h. daß Rüstung einbezogen wird), und die Einheit erleidet Schaden an ihrem Trefferwert.

Ein Punkt muß hier klargestellt werden, da er auf mehrere im folgenden definierte Angriffsarten zutrifft, obwohl er normale Angriffe nicht direkt betrifft. Wenn ein großes Gebäude (2x2) einem Flächenangriff (Biobombenangriff, Raketenwerfer-Angriff oder Schockpanzerangriff) ausgesetzt ist, wird es nur einmal in Mitleidenschaft gezogen, auch wenn mehrere Quadrate, die es belegt, im Zielbereich eines solchen Angriffs liegen.

Biobombenangriff: Biobomben zersetzen die Rüstung eines Zielobjekts um die Menge der Angriffsstärke der angreifenden Einheit. Der Trefferwert einer Zieleinheit verringert sich um einen Schadenspunkt. Verfügt das Zielobjekt über Schilde, wird der Schadenspunkt von den Schilden getragen. Das Zielobjekt erleidet danach einen normalen Angriff, bei dem ebenfalls die Angriffsstärke der angreifenden Einheit verwendet wird. Verfügt das Zielobjekt über Schilde, werden die Schilde durch die Angriffsstärke der angreifenden Einheit verringert.

Biobombenangriffe hinterlassen eine Wolke von Naniten (unglaublich kleine Maschinen). Jede gegnerische Einheit, die von dieser Wolke berührt wird, erleidet Schaden. Eine Wolke bleibt vier Runden oder Runden-Äquivalente bestehen und richtet währenddessen immer weniger Schaden an. Diese Wolken wabern langsam über das Schlachtfeld.

Zersetzte Rüstung kann nur in Docks oder Seebunkern, Hangars oder Nestern und Depots oder Stöcken repariert werden, indem die Option „Repair“ (Reparieren) oder „Upgrade“ gewählt wird. Gebäude mit zersetzter Rüstung können nicht reparieren.

Deaktivierende Angriffe: Infiltratoren können versuchen, gegnerische Einheiten und Gebäude zu deaktivieren. Nur Infiltratoren, Infanterie, Psi-Spawn und Spawn sind gegenüber diesem Angriff immun. Eine deaktivierte Einheit oder ein Gebäude kann nicht agieren; sie kann nicht einmal gegnerische Einheiten sichten.

Nur die Zeit kann Deaktivierung aufheben; erobert ein Infiltrator jedoch eine deaktivierte Einheit, erholt sich diese Einheit automatisch. Überprüfen Sie im Bild einer deaktivierten Einheit, wie lange sie noch in diesem Zustand verbleiben wird. Sobald sich die Einheit erholt, nimmt sie die Tätigkeit auf, die sie vor der Deaktivierung ausgeführt hat.

Die Chancen, eine Einheit erfolgreich zu deaktivieren, hängen von den Grundkosten der Einheit sowie vom Entwicklungsstand des Infiltrators ab. Die Chancen sind nie größer als 90%. Wenn Sie versuchen, eine Einheit zu deaktivieren, zeigt der Cursor einen Balken, der einen Anhaltspunkt auf Ihre Erfolgschancen bietet.

Eine Einheit bleibt mindestens 1 Runde deaktiviert, doch dies hängt von den Grundkosten der Einheit ab sowie vom Entwicklungsstand des Infiltrators. Hinweis: Wenn Sie die Kosten einer Einheit aufwerten, beeinflußt dies nicht die Chancen eines Infiltrators, die Einheit zu deaktivieren, noch die Dauer der Deaktivierung; nur die ursprünglichen Grundkosten der Einheit werden zur Berechnung dieser Werte herangezogen.

Die folgende Tabelle soll Ihnen helfen, Ihre Erfolgschancen zu ermitteln, und zeigt, wie lange eine Deaktivierung unterschiedlicher Zielobjekte voraussichtlich dauert, wenn ein Infiltrator-Neuling (Entwicklungsstand 0) versucht, sie zu deaktivieren.

Zieleinheit[1]	Kosten der Einheit (Runden[2])	Erfolgschancen (für Neulingseinheit)	Dauer der Deaktivierung (für Neulingseinheit[3])
Späher	9 (3)	90%	2 Runden
Panzer	12 (4)	90%	2 Runden
Bulldozer	15 (5)	90%	1 Runde
Ingenieur	18 (6)	90%	1 Runde
Sturmgeschütz	24 (8)	80%	1 Runde
Jagdbomber	30 (10)	64%	1 Runde
Flgkrp.raupe	36 (12)	53%	1 Runde
Schwereinh.fab.	40 (20)	32%	1 Runde

[1]-Die Kosten der Einheiten in dieser Tabelle können von denen in der endgültigen Version des Spiels abweichen. So verwenden Sie die Tabelle: Bestimmen Sie, wie lange es dauert, etwas zu erzeugen (1/3 der Kosten bei Einheiten und 1/2 der Kosten bei Gebäuden). So hat z.B. eine Einheit oder ein Gebäude mit einer Produktionsdauer von 10 Runden eine Chance von 64%, von einem Infiltrator-Neuling deaktiviert zu werden.

[2]- Die Anzahl der Runden, die zur Herstellung einer Einheit benötigt wird, berechnet sich aus den Grundkosten der Einheit und wird dazu verwendet, Erfolgschancen und Deaktivierungsdauer zu bestimmen.

[3]-Infiltratoren mit größerem Erfahrungswert können einen großen Einfluß auf die Dauer der Deaktivierung einer Einheit haben. Die hier dargestellten Werte gelten nur für Neulinge.

Jede Erfahrungsstufe eines Infiltrators steigert seine Chancen, eine Einheit zu deaktivieren, um 15%. Ein Beispiel: Ein Infiltrator mit 3 Erfahrungsstufen über einem Neuling verfügt über +3 Deaktivierungsfähigkeit und eine um 45% (3 Stufen x 15%) größere Chance, eine Einheit zu deaktivieren, als ein Neuling. So ein Infiltrator hätte beispielsweise ein Chance von 145% x 80% (oder 116%, abgerundet auf 90%), ein Sturmgeschütz zu deaktivieren, im Vergleich zu einem Neuling mit 80%.

Jede Erfahrungsstufe eines Infiltrators verlängert die Dauer der Deaktivierung seiner Zielobjekte um 12,5%. Ein Infiltrator mit 2 Erfahrungsstufen über einem Neuling deaktiviert eine Einheit um 25% (2 Stufen x 12,5%) länger als ein Neuling.

DIEBSTAHLANGRIFFE DER EK-KAPSEL

Sheevat verfügen über die EK-Kapsel, die die Kontrolle über ein elektronisches Bauwerk oder eine Einheit übernehmen kann. Alle Menschen-Einheiten und -Gebäude, ausgenommen Infiltratoren, Infanterie und Concord-Einheiten, können damit angegriffen werden. Sheevat-Einheiten und -Gebäude sind vollkommen organisch und können von EK-Kapseln nicht kontrolliert werden.

Die Chancen, daß eine EK-Kapsel die Kontrolle über ein Zielobjekt übernimmt, werden genauso berechnet wie die Chancen eines Infiltrators beim Stehlen (siehe weiter unten in diesem Kapitel). Die Wahrscheinlichkeit des Erfolgs hängt ab von der Stufe des EK-Kapsel und von den Grundkosten der Zieleinheit. Es ist schwieriger die Kontrolle über teure Einheiten zu erlangen als über billige.

Eine EK-Kapsel kann immer nur eine Einheit kontrollieren. Wird eine EK-Kapsel zerstört oder deaktiviert, verliert sie die Kontrolle über eine Einheit. Die Kontrolle geht auch verloren, wenn eine kontrollierte Einheit zerstört wird, oder wenn eine EK-Kapsel die Kontrolle über eine andere Einheit übernimmt.

LÄHMUNGSANGRIFFE

Ein Sheevat-Stasis-Projektor kann einen Lähmungsangriff auf Einheiten und kleine Gebäude führen. Ein Lähmungsangriff ist immer erfolgreich, und keine Einheit ist dagegen immun. Eine gelähmte Einheit kann auf keine Weise agieren; sie erleidet bei einem Angriff keinen Schaden, und die Lähmung kann nicht aufgehoben werden. Eine gelähmte Einheit wird so dargestellt, daß sie sich in einer Zeit-Stasis-Kugel befindet. Wenn Sie auf die Kugel klicken, sehen Sie, wie lange die Einheit noch gelähmt bleibt.

Eine gelähmte Einheit verbleibt in diesem Zustand für 2 Runden oder Runden-Äquivalente. Hat sich eine Einheit während der Runde, in der sie gelähmt wird, nicht bewegt, kann sie sich für den Rest dieser Runde oder der nächsten nicht bewegen. Hat sie schon agiert, kann sie sich für den Rest der aktuellen Runde oder der folgenden zwei Runden nicht bewegen.

GASANGRIFFE VON WANDELNDEN ROBOTERN

Die wandelnden Roboter der Menschenvölker beherrschen einen Gasangriff, der nur organische Einheiten betrifft. Von den Menschenvölkern können nur Infanterie, Infiltratoren und Concord-Einheiten damit angegriffen werden. Aber sämtliche Sheevat-Einheiten, auch Gebäude, werden durch diesen Angriff in Mitleidenschaft gezogen.

Bei einem Gasangriff wird der Schaden des Zielobjekts genauso berechnet wie bei einem normalen Angriff. Doch dieser Angriff überwindet alle Sheevat-Schilde. Deshalb wird der von einem Gasangriff erzeugte Schaden direkt auf die Treffer des Zielobjektes angerechnet.

FLÄCHENANGRIFFE VON RAKETENWERFERN

Raketenwerfer feuern Mittelstreckenraketen ab, die alle Einheiten und Gebäude schädigen, auch verbündete Einheiten und Gebäude, die sich innerhalb von zwei Quadraten vom Zielobjekt befinden.

Der Grundschaden einer Einheit hängt ab von ihrer Entfernung zum Hauptziel des Raketenwerferangriffs. Unten steht die Angriffsstärke für die des Raketenwerfers und Rüstung für die der betroffenen Einheit:

Hauptziel:

Grundschaden = Angriffsstärke—Rüstung

Einheiten, die sich neben (ein Quadrat entfernt) dem Hauptziel befinden:

Grundschaden = 75% x (Angriffsstärke—Rüstung)

Einheiten, die sich zwei Quadrate vom Hauptziel entfernt befinden:

Grundschaden = 50% x (Angriffsstärke—Rüstung)

Bei Echtzeit-Spielen wird der Grundschaden für jedes Zielobjekt halbiert. Der einem Zielobjekt zugefügte tatsächliche Schaden rangiert zwischen 50% und 150% des Grundschadens.

EIZELLEN-IMPLANTATION DES SHEEVAT-INKUBATORS

Sheevat-Inkubatoren können Eier in Infiltratoren, Infanterie und Concord-Einheiten implantieren. Auch in alle mobilen Sheevat-Einheiten können Eier gelegt werden, seien sie verbündet oder nicht.

Dieser Angriff ist immer von Erfolg gekrönt. Nach der Implantation funktioniert der Wirt für eine kurze Zeit ganz normal. Danach jedoch explodiert er und wird entweder durch einen Sheevat-Spawn oder einen Sheevat-Psi-Spawn ersetzt. In ungefähr 10% der Fälle wird die neue Einheit zu einem Psi-Spawn (eine natürliche Mutation des Spawn). Ein Wirt kann sich nur von einem Ei befreien, wenn er selbst stirbt.

SHEEVAT-BLITZKANONENANGRIFFE

Sheevat-Sturmgeschütze heißen Blitzkanonen. Ihre Angriffe springen von der Zieleinheit oder dem Zielgebäude zur nächsten gegnerischen Einheit oder dem nächsten Gebäude im Umkreis von 3 Planquadraten. Der Angriff kann zweimal überspringen. Jeder folgende Angriff ist schwächer als der vorhergehende. Der an einer Zieleinheit angerichtete Schaden wird normalerweise mit dieser nachlassenden Angriffskraft berechnet.

Befinden sich im Verlauf eines Blitzkanonenangriffs zwei oder mehr gegnerische Einheiten in gleicher Entfernung vom Zielobjekt, entscheidet das Spiel per Zufall, welche Einheit als nächste getroffen wird. Es ist unwichtig, ob ein nachfolgendes Zielobjekt für Ihre Seite sichtbar ist—solange es nah genug liegt, um von diesem überspringenden Angriff erfaßt zu werden, kann es angegriffen werden.

Die Größe des Grundschadens, der einer Zieleinheit zugefügt werden kann, hängt davon ab, ob die Einheit das erste, zweite oder dritte Zielobjekt dieses überspringenden Angriffs ist. Unten steht die Angriffsstärke für die der Blitzkanone und Rüstung für die der jeweiligen Zieleinheit:

Erstes Zielobjekt:

Grundschaden = 75% x (Angriffsstärke—Rüstung)

Zweites Zielobjekt:

Grundschaden = 75% x (Angriffsstärke—Rüstung)

Drittes Zielobjekt:

Grundschaden = 50% x (Angriffsstärke—Rüstung)

Bei Echtzeit-Spielen wird der Grundschaden für jedes Zielobjekt halbiert. Der einem Zielobjekt zugefügte tatsächliche Schaden rangiert zwischen 50% und 150% des Grundschadens.

ELEKTRO-ANGRIFFE VON SHEEVAT-SCHOCKPANZERN

Der Angriff eines Sheevat-Schockpanzers betrifft alle Einheiten innerhalb von zwei Quadraten vom Panzer, mit der Ausnahme verbündeter Einheiten. Der Schaden dieses Angriffs wird genauso wie normaler Schaden berechnet. Jedes Zielobjekt wird mit voller Angriffsstärke des Panzers getroffen.

DIEBSTAHL-ANGRIFFE

Infiltratoren können versuchen, Einheiten oder Gebäude zu stehlen oder zu kontrollieren. Ihre Erfolgschancen, eine Einheit oder ein Gebäude zu erobern liegen bei 1/4 ihrer Chancen, diese zu deaktivieren (die Beschreibung dazu finden Sie weiter oben in diesem Kapitel).

Eine eroberte Einheit befindet sich unter der Kontrolle des Infiltrators, der sie gestohlen hat. Wird der Infiltrator zerstört, erlangt der ursprüngliche Besitzer wieder Kontrolle über die Einheit. Die Kontrolle geht weiterhin verloren, wenn der Infiltrator es schafft, eine andere Einheit zu stehlen, oder wenn die Einheit zerstört wird.

Infiltratoren und Psi-Spawn sind gegen Diebstahl-Angriffe immun.

ERFAHRUNG

Alle Concord-Einheiten, Sheevat-Gefechtseinheiten und stationären Geschütze der Sheevat sammeln beim Zerstören von gegnerischen Einheiten Erfahrung. Die Menge an gewonnener Erfahrung hängt von der Angriffsstärke der zerstörten Einheit ab. Der Erfahrungsgewinn ist gering bei der Zerstörung von Nicht-Gefechtseinheiten, Nicht-Gefechtsgebäuden und deaktivierten Einheiten.

Sobald eine Einheit genügend Erfahrung sammelt, erhält sie einen Bonus für Angriff, Geschwindigkeit, Treffer und Schilde (bei Sheevat-Einheiten und stationären Geschützen der Sheevat).

Infiltratoren gewinnen Erfahrung, wenn sie erfolgreich gegnerische Einheiten erobern oder deaktivieren, und EK-Kapseln, wenn sie gegnerische Einheiten erfolgreich kontrollieren. Dieser Erfahrungsgewinn verbessert die Funktionen dieser Einheiten, jedoch nicht deren normale Statistikwerte. Je höher die Stufe eines Infiltrators oder einer EK-Kapsel, desto mehr Erfolge sind beim Stehlen oder Deaktivieren nötig, um eine weitere Stufe aufzusteigen.

MENSCHEN-, CONCORD- UND SHEEVAT-EINHEITEN

Menschenvölker können normale Menschen-Einheiten und spezielle Alien-Einheiten des Concord herstellen oder erwerben. Zu den Concord-Einheiten gehören ein Panzer, Sturmgeschütz, Kanonenboot und Jagdbomber. Diese Einheiten sind leistungsfähiger und daher teurer als ihre Menschen-Gegenstücke. Concord-Einheiten sind dem Wesen nach organisch; sie reparieren sich selbst und gewinnen im Gefecht Erfahrung. Die einzige Einheit, deren Funktion etwas vom Menschen-Gegenstück abweicht, ist der Jagdbomber, der sowohl Luft- als auch Bodeneinheiten angreifen kann.

Keine Menschen-Einheiten, außer Concord-Einheiten und -Gebäude, beherrschen die Eigenreparatur. Keine Menschen-Einheiten, außer Concord-Einheiten, gewinnen Erfahrung im Gefecht. Infiltratoren jedoch können Stufen gewinnen, indem sie erfolgreich gegnerische Einheiten deaktivieren oder stehlen. Die einzigen organischen Einheiten außer Concord-Einheiten sind Infiltratoren und die Infanterie.

Sheevat-Einheiten sind Alien-Einheiten (genau wie die Concord-Einheiten), doch sie gibt es nur für die Sheevat. Sheevat-Einheiten und -Gebäude verfügen über Schilde, die Angriffsschaden absorbieren. Diese Schilde können sich regenerieren. Aufgrund dieser Schilde haben Sheevat-Einheiten und -Gebäude häufig weniger Treffer und weniger Rüstung als entsprechende Menschen-Einheiten. Mobile Einheiten der Sheevat können verlorene Treffer nicht reparieren, obwohl Sheevat-Gebäude, genau wie Menschengebäude, Eigenreparatur beherrschen. Zusätzlich gewinnen alle Sheevat-Einheiten und -Gebäude, die Gegner angreifen können, bei diesen Aktionen an Erfahrung. Die Sheevat besitzen viele Spezialeinheiten und -Gebäude. Sogar ihre Einheiten, die Menschen- oder Concord-Einheiten entsprechen, z.B. Panzer und Sturmgeschütze, verfügen oft über einzigartige

Angriffsmodi oder Funktionen. Alle Sheevat-Einheiten und -Gebäude sind dem Wesen nach organisch.

LANDEINHEITEN

Alle Landeinheiten, mit der Ausnahme von Spawn und Psi-Spawn, werden von Leichteinheitenfabriken, Leichtbrütern, Schwereinheitenfabriken oder Schwerbrütern hergestellt. Manche Landeinheiten sind amphibisch. Solche Einheiten können auch Gewässer überqueren. Die meisten können sich jedoch nur an Land bewegen und müssen Brücken, Transportfahrzeuge oder Wasserplattformen nutzen, um Gewässer zu queren. Sofern nicht anders angegeben, können sich die in den folgenden Abschnitten beschriebenen Einheiten nur an Land bewegen.



Ingenieur

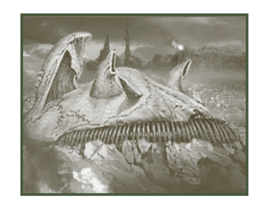


Konstrukteur

Baueinheiten:

Ingenieure und Konstrukteure bauen alle Bauwerke in *M.A.X.2*. Beide Einheiten können Land und Wasser überqueren. Ingenieure werden von Leichteinheitenfabriken oder Leichtbrütern erzeugt und bauen alle kleineren Bauten: Verteidigungsstrukturen, Infrastruktur und Lagereinheiten. Konstrukteure werden von Schwereinheitenfabriken oder Schwerbrütern erzeugt und errichten die restlichen Bauten: Bergwerke, Wartungsgebäude, Fabriken und Forschungszentren. Eine Liste aller Bauwerke, die die beiden Einheiten errichten können, befindet sich im Kapitel „Gebäude“.

Jede dieser beiden Einheiten benötigt pro Runde oder Runden-Äquivalent Energie und 2 Rohstoffe zum Bau von Gebäuden. Solange genügend Rohstoffe und Energie verfügbar sind, sind diese Einheiten funktionsfähig.



Sheevat-Ingenieur



Sheevat-Konstrukteur

Werden die Vorräte an Rohstoffen und Energie knapp, sind Ingenieure und Konstrukteure die ersten Einheiten, die den Betrieb einstellen—d.h. sie können nichts mehr bauen. Doch unabhängig von den Energie- und Rohstoffvorräten sind diese Einheiten immer in der Lage, Wasserplattformen, Bergwerke oder Materialernter auf Rohstofflagerstätten zu errichten.

Zum Errichten eines Bauwerks klicken Sie auf einen Ingenieur oder Konstrukteur, um dessen Kommandofenster zu öffnen, das einfach eine Gebäudeliste darstellt. In dieser Liste klicken Sie auf das Bauwerk, das Sie errichten möchten, und klicken Sie auf der Spielkarte an, wo es stehen soll. Ein Band wird um die Baustelle herum angezeigt. Die Einheit bewegt sich auf die Baustelle zu, wenn sie sich noch nicht dort befindet, und beginnt beim Eintreffen mit dem Bau.

Sie können eine Bau-Warteschlange anlegen, indem Sie so viele Bauten wie gewünscht auswählen und sie auf der Spielkarte am gewünschten Ort plazieren. Die Baueinheit errichtet die Bauwerke in der Reihenfolge, in der die Baustellen auf der Spielkarte gewählt wurde.

Sie können keine neuen Gebäude auf Schutt, auf anderen Einheiten, auf Gebäuden oder an manchen Hängen und Hügeln errichten. Die meisten Gebäude können nicht auf Wasser gesetzt werden, wobei Docks, Seebunker, Werften, Seebrüter, Brücken und Wasserplattformen auf Wasser gebaut werden müssen. Sind zwei oder mehr Bauten für den selben Bauplatz vorgesehen, kann nur das Bauwerk, das als erstes in Angriff genommen wird, dort errichtet werden.

Wollen Sie ein Gebäude aus der Bau-Warteschlange eines Ingenieurs oder Konstrukteurs entfernen, klicken Sie auf den Ingenieur oder Konstrukteur und danach auf den Bauplatz, den Sie entfernen möchten. Hinweis: Ihnen werden alle zukünftigen Bauplätze angezeigt, wenn Sie eine Baueinheit markieren. Doch der zu entfernende Bauplatz muß aus der Warteschlange der markierten Einheit stammen.

Gefechts-Landeinheiten:

In *M.A.X.2* gibt es eine Vielzahl an Landeinheiten mit Gefechtsfunktion. Sie alle werden in diesem Abschnitt besprochen.

Bei Runden- und Simultanzug-Spielen können Gefechtseinheiten in derselben Runde nicht immer feuern und sich bewegen. Ob eine Einheit in einer Runde schießen kann, hängt davon ab, a) wie weit sie sich schon bewegt hat, b) wie weit sie sich noch bewegen muß, um zu schießen und c) wie viele Schüsse ihr noch verbleiben.

Ein Panzer verfügt z.B. pro Runde über 2 Schüsse. Hat sich der Panzer noch nicht bewegt oder noch nicht geschossen, und befindet sich ein sichtbares Zielobjekt innerhalb der Reichweite, kann der Panzer beide Schüsse abfeuern. Hat sich der Panzer schon etwas bewegt, kann er nur noch einmal feuern. Hat er sich viel bewegt, kann er in der aktuellen Runde gar nicht mehr schießen.

Infiltratoren, Psi-Spawn und Späher sind die Ausnahmen. Diese Einheiten können all ihre Bewegungspunkte aufbrauchen und dennoch feuern. Infiltratoren können all ihre Bewegungspunkte aufbrauchen und sowohl feuern als auch versuchen, eine Einheit zu stehlen oder zu deaktivieren.

Bei Echtzeit-Spielen unterliegen die Einheiten nicht den Einschränkungen Bewegung und Feuern.

Genauere Informationen zu Bewegung und Schießen bei Gefechtseinheiten, finden Sie im ersten Abschnitt dieses Kapitels.

Läßt man die Sichtlinie außer Acht, können alle landgestützten Gefechtseinheiten jede sichtbare Land- oder See-Einheit innerhalb ihrer Reichweite angreifen, sofern in den folgenden Beschreibungen nichts anderes angegeben ist. Es gibt einige Einheiten, die Gefechtsfunktionen erfüllen, obwohl sie nicht auf Gegner schießen können. Diese Einheiten werden unten mit einem Sternchen neben dem Namen markiert.

Sturmgeschütz (Sheevat: Blitzkanone):

Dies sind schnelle Einheiten mit einer mittleren Angriffsreichweite. Sie werden von Schwereinheitenfabriken oder Schwerbrütern erzeugt. Concord-Sturmgeschütze sind leistungsfähiger als ihre Menschen-Gegenstücke, können sich selbst reparieren und gewinnen Erfahrung im Gefecht.

Sturmgeschütz

Sheevat-Sturmgeschütze heißen Blitzkanonen und verfügen über einen einzigartigen Angriffsmodus. Nachdem das erste Zielobjekt getroffen wurde, kann der Angriff auf eine zweite gegnerische Einheit oder ein Gebäude überspringen im Umkreis von bis zu 3



Sheevat-Blitzkanone

Planquadraten. Der Angriff kann dann ein weiteres Mal auf eine dritte Einheit überspringen. Jeder nachfolgende Angriff ist schwächer als der vorhergehende. Die Angriffe springen immer auf den am nächsten liegenden Gegner, wobei bei gleicher Entfernung das Ziel per Zufall ausgewählt wird. Zielobjekte müssen nicht sichtbar sein, um von sekundären oder tertiären Angriffen getroffen werden zu können.

Biobombenraupe:

Sie werden von Schwerbrütern erzeugt und stehen nur den Sheevat zur Verfügung. Sie feuern Biobomben ab, die gegnerische Rüstungen zersetzen. Biobomben-Wolken wabern langsam über das Schlachtfeld.



Biobombenraupe

Kommandoeinheiten*:

Diese Sheevat-Einheiten werden von Schwerbrütern gebaut. Sie können nicht auf Gegner feuern, doch sie steigern die Werte für Angriff, Geschwindigkeit und Schild von mobilen Sheevat-Einheiten in der Nähe. Kommandoeinheiten haben keine summierende Wirkung auf die Statistik von Einheiten.



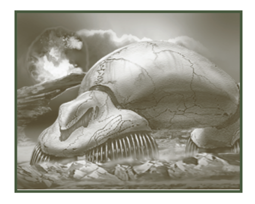
Kommandoeinheit



Wandelnder Roboter

Wandelnde Roboter:

Diese Menschen-Einheiten werden von Schwereinheitenfabriken gebaut. Sie verfügen über einen besonderen Gasangriff, der organische Einheiten betrifft. Die einzigen Menschen-Einheiten, die von Gasangriffen betroffen werden, sind Infanterie, Infiltratoren und Concord-Einheiten. Doch alle Sheevat-Einheiten und -Gebäude sind diesem Angriff ausgesetzt. Der Gasangriff überwindet Sheevat-Schilde.



Inkubator

Inkubator:

Diese Sheevat-Einheit wird von Leichtbrütern erzeugt und kann Eier in verbündete oder gegnerische organische mobile Einheiten legen. Diese Eier entwickeln sich, und nach kurzer Zeit explodiert der Wirt und hinterläßt ein Sheevat-Spawn (in ca. 90% der Fälle) oder ein Psi-Spawn (in ca. 10% der Fälle). Es gibt keine Möglichkeit zu beeinflussen, ob aus einem Ei ein Spawn oder ein Psi-Spawn schlüpft.

Wollen Sie ein Ei in einen gegnerischen Wirt legen, bewegen Sie einen Inkubator neben den gewünschten Wirt; markieren Sie den Inkubator, und klicken Sie auf das Zielobjekt. Wollen Sie ein Ei in einen verbündeten Wirt legen, wählen Sie im Kommandofenster des Inkubators „Implant" (Implantation), und klicken Sie dann den Wirt an. Als Wirt für Inkubator-Eier sind Infiltratoren, Infanterie, Concord-Einheiten und alle mobilen Sheevat-Einheiten geeignet.

Aufgrund der Art und Weise, wie Spawn und Psi-Spawn erzeugt werden, werden für diesen Vorgang keine Rohstoffe verbraucht. Auch für die Implantation werden keine Rohstoffe benötigt.



Infanterie

Infanterie (Sheevat: Spawn): Menschliche Infanterieeinheiten werden von Leichteinheitenfabriken gebaut, während sich Sheevat-Spawn aus Eiern entwickeln, die von Inkubatoren in organische Wirte eingepflanzt werden. Infanterie und Spawn sind mit Waffen mittlerer Stärke ausgerüstet und können gegnerische Infiltratoren, Psi-Spawn und getarnte Spawn aufspüren. Infanterie und Spawn können von Infiltratoren nicht deaktiviert werden.

Spawn reichen an verbündete Spawn in der Nähe Bonusse für Geschwindigkeits-, Angriffs- und Schildwerte weiter. Diese Bonusse summieren sich mit den eigenen und den Bonussen der Kommandoeinheit. Spawn innerhalb von 3 Quadraten verbündeter Psi-Spawn werden unsichtbar für alle Einheiten außer für Infanterie, Infiltratoren, Psi-Spawn und Spawn. Greift so ein getarnter Spawn an, ist er für alle anderen Einheiten eine Runde lang sichtbar.



Infiltrator

Infiltratoren:

Infiltratoren, die nur Menschenvölkern zur Verfügung stehen und von Leichteinheitenfabriken erzeugt werden, sind getarnte Einheiten, die für alle gegnerischen Einheiten außer Infanterie, Spawn, Infiltratoren und Psi-Spawn nicht sichtbar sind. Infiltratoren werden für andere Einheiten sichtbar, wenn sie vergebens versuchen, gegnerische Einheiten zu erobern oder zu deaktivieren, oder wenn sie angreifen. Sobald sie sichtbar sind, verbleiben sie für eine Runde in diesem Zustand. Infiltratoren können Minen zwar aufspüren aber nicht entschärfen; sie können weiterhin Infiltratoren, getarnte Spawn und Psi-Spawn aufspüren.

Will ein Infiltrator versuchen, eine gegnerische Einheit oder ein Gebäude zu deaktivieren, muß er sich in dessen unmittelbare Nähe begeben. Klicken Sie im Kommandofenster des Infiltrators auf „Disable" (Deaktivieren) und danach auf das Zielobjekt. Nur Infiltratoren, Infanterie, Psi-Spawn und Spawn sind gegenüber diesem Angriff immun. Eine deaktivierte Einheit oder ein Gebäude ist zumindest eine Runde lang funktionsunfähig. Nur bei Einheiten, die im deaktivierten Zustand erobert werden, endet dies früher; sobald eine deaktivierte Einheit erobert ist, wird sie sofort wieder aktiv.

Wollen Sie eine gegnerische Einheit oder ein Gebäude erobern, funktioniert dies genauso wie die Deaktivierung, außer, daß Sie im Kommandofenster des Infiltrators auf „Steal" (Stehlen) klicken müssen. Eine eroberte Einheit geht sofort in Ihren Besitz über und behält alle Statistikwerte und einzigartigen Fähigkeiten. Eine eroberte Einheit gehört Ihnen jedoch nicht auf ewig. Ein Infiltrator kann immer nur über eine eroberte Einheit die Kontrolle ausüben. Erobert der Infiltrator eine neue Einheit oder wird er zerstört, übernimmt der ursprüngliche Besitzer wieder die Kontrolle über die eroberte Einheit.

Ein Infiltrator kann immer versuchen anzugreifen, zu deaktivieren oder zu stehlen, unabhängig davon, wie weit er sich in der aktuellen Runde schon bewegt hat.

Infiltratoren gewinnen an Erfahrung, wenn sie gegnerische Einheiten oder Gebäude erfolgreich deaktivieren oder erobern. Je erfahrener sie werden, desto besser können Sie diese Funktionen ausführen.



Tretmine

Tretmine:

Sie werden von Minenleger gebaut und gelegt. Sie sind kleine, stationäre Sprengsätze, die Einheiten schädigen, die in Kontakt mit ihnen kommen. Sie können nur von Infiltratoren, Psi-Spawn und Minenlegern aufgespürt werden. Minen explodieren nicht, wenn sie von verbündeten Einheiten oder Minenlegern berührt werden. Ein Minenleger kann eine Tretmine entschärfen, doch jede Gefechtseinheit kann sie mit einem Angriff zerstören.



Minenleger

Minenleger:

Diese Menschen-Einheiten werden von Leichteinheitenfabriken erzeugt. Sie können Tretminen legen, wobei 1 Rohstoff für jede Mine verbraucht wird. Sie können auch Minen aufspüren, entschärfen und aus jeder entschärften Mine 1 Rohstoff gewinnen. Auf diese Weise gewonnene Rohstoffe werden automatisch auf verfügbaren Lagerraum übertragen; ist kein Raum vorhanden, gehen überschüssige Rohstoffe für immer verloren. Das Legen oder Entschärfen von Minen kostet den Minenleger keine zusätzliche Zeit oder Geschwindigkeitspunkte.

Zum Legen von Tretminen bewegen Sie einen Minenleger dorthin, wo die neue Mine plaziert werden soll. Klicken Sie im Kommandofenster der Einheit auf „Place“ (Plazieren). Wenn Sie danach auf einen Ort auf der Spielkarte klicken, bewegt sich der Minenleger auf diesen zu und legt auf dem Weg Tretminen. Sind keine Rohstoffe auf Lager, kann der Minenleger keine neuen Minen legen.

Zum Entschärfen einer Tretmine bewegen Sie den Minenleger über die Mine, öffnen das Kommandofenster des Minenlegers und wählen „Remove“ (Entfernen). Sie können auch einfach auf die Schaltfläche „Remove“ (Entfernen) klicken; der Minenleger beseitigt dann alle Tretminen, die auf seinem Weg liegen.



Flugkörperraupe

Flugkörperraupe:

Diese menschlichen, mobilen Flugkörperwerfer werden von Schwereinheitenfabriken gebaut. Eine Flugkörperraupe verfügt über eine große Reichweite und einen starken Angriff, ist aber nur leicht gepanzert. Sie sollte hinter robusteren Einheiten kürzerer Reichweite eingesetzt werden.

Bau-Warteschlangen sind gut.



Mobile Luftabwehr

Mobile Luftabwehr:

Sie wird von Leichteinheitenfabriken oder Leichtbrütern gebaut und kann gegnerische Lufteinheiten abschießen. Sie kann auf keinen anderen Einheitentyp feuern.



Mobile Luftabwehr der Sheevat

Psi-Spawn:

Diese Sheevat-Einheit entwickelt sich aus einem Ei, das von einem Sheevat-Inkubator in einen organischen Wirt verpflanzt wurde. Er ist ein Genmutant des üblichen Ergebnisses solch einer Implantation, des Spawn. Ein Psi-Spawn ist das Sheevat-Gegenstück zum menschlichen Infiltrator. Psi-Spawn sind für alle anderen Einheiten unsichtbar, außer für Infanterie, Infiltratoren, Spawn und andere Psi-Spawn. Sie werden für eine Runde sichtbar, wenn sie eine gegnerische Einheit angreifen.



Psi-Spawn

Wie Infiltratoren können auch Psi-Spawn jederzeit angreifen, auch wenn sie ihre Bewegungspunkte für die aktuelle Runde schon verbraucht haben. Psi-Spawn können auch Minen aufspüren, auch wenn sie sie nicht entschärfen können. Im Gegensatz zu Infiltratoren können Psi-Spawn aber andere Einheiten nicht deaktivieren oder stehlen. Statt dessen haben sie eine Tarnwirkung auf alle Spawn innerhalb von 3 Planquadraten ihres Standorts. Getarnte Spawn sind für alle Einheiten unsichtbar, außer für andere Spawn, Infanterie, Infiltratoren und Psi-Spawn. Getarnte Spawn werden für alle Einheiten eine Runde lang sichtbar, sobald sie angreifen.



Raketenwerfer

Raketenwerfer:

Diese Menschen-Einheiten werden von Schwereinheitenfabriken erzeugt. Sie verfügen über eine leichte Rüstung und über Raketen mittlerer Reichweite, die alle Einheiten und Gebäude innerhalb von zwei Quadraten ihrer Zielobjekte betreffen. Je weiter eine Einheit vom Zielobjekt entfernt ist, desto weniger Schaden erleidet sie. Raketenwerfer sind am wirkungsvollsten gegen Gruppen von gegnerischen Einheiten oder Komplexe einzusetzen.



Späher

Späher:

Diese werden von Leichteinheitenfabriken oder Leichtbrütern erzeugt. Späher bewegen sich schnell und besitzen eine gute Scanfähigkeit, womit sie auch weit entfernte Einheiten sehen können. Sie können sich immer bewegen, auch wenn sie ihre Bewegungspunkte für die Runde schon aufgebraucht haben. Aus diesem Grund und aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit sind Späher



Sheevat-Späher

nützlich für blitzartige Angriffe. Diese Einheiten sowie Scanner und AWACs sind nützlich zum Aufspüren von Gegnern, so daß andere Einheiten diese dann unter Beschuß nehmen können.



Stasis-Projektor

Stasis-Projektor:

Diese Sheevat-Einheiten werden von Schwerbrütern erzeugt. Sie setzen einen Lähmangriff ein, der die Zieleinheit oder ein kleines Gebäude zwei Runden oder Runden-Äquivalente aufhält. Um zu erfahren, wie lange eine Einheit noch gelähmt bleibt, klicken Sie die Zeit-Stasis-Kugel an, die sie umgibt.

Eine gelähmte Einheit kann zwar nichts nützliches unternehmen, doch sie erleidet auch keinen Schaden bei einem Angriff, so daß die Stasis-Projektoren sowohl bei verbündeten Einheiten und kleinen Gebäuden als auch bei denen Ihrer Gegner gewinnbringend eingesetzt werden können.



Panzer

Panzer (Sheevat: Schockpanzer):

Panzer werden von Schwereinheitenfabriken oder Schwerbrütern erzeugt und sind schwer gepanzerte Einheiten mittlerer Feuerkraft. So sollten in Ihrer Frontlinie eingesetzt werden und schwächere Einheiten mit großer Reichweite schützen, z.B. Sturmgeschütze und Raketenwerfer. Concord-Panzer sind leistungsfähiger als normale Menschen-Panzer; sie können sich selbst reparieren und gewinnen durch Gefechtseinsatz an Erfahrung.



Sheevat-Schockpanzer

Sheevat-Schockpanzer verfügen über einen einzigartigen Elektro-Angriff, der alle Einheiten innerhalb einer kurzen Distanz betrifft. Nur verbündete Schockpanzer sind diesem Angriff gegenüber immun. Jede Zieleinheit wird mit voller Angriffswucht des Schockpanzers getroffen.

WEITERE LANDEINHEITEN

Es gibt noch weitere Landeinheiten, die in *M.A.X.2* wichtige Aufgaben übernehmen. Gepanzerte Truppentransporter können Landeinheiten über Land und Wasser befördern. Scanner fungieren als mobile Radarplattformen. Reparatureinheiten können nur von Menschenvölkern erzeugt werden und reparieren Schaden an Treffern von Einheiten und Gebäuden. Bulldozer beseitigen Schutt. Jede dieser Einheiten wird hier besprochen.



Gepanzerte Truppentransporter

Gepanzerte Truppentransporter: Diese werden von Leichteinheitenfabriken erzeugt und können bis zu 6 Einheiten Infanterie oder Infiltratoren befördern. Sie sind schnell und können Land und Wasser überqueren. Aufgrund dieser Fähigkeiten werden sie gerne zur Beförderung langsamerer Landeinheiten eingesetzt.

Um einen gepanzerten Truppentransporter zu beladen, klicken Sie in seinem Kommandofenster auf „Load“ (Laden). Danach klicken Sie die Einheit/-en an, die einzuladen sind. Alternativ können Sie auch das Kommandofenster der Einheit öffnen, die Sie in das Transportmittel einladen möchten, und wählen Sie dann „Enter“ (Einfahren). Klicken Sie dann auf die Einheit, damit sie sich auf das Transportmittel zubewegt und einfahren.

Wollen Sie eine Einheit aus dem Truppentransporter ausladen, markieren Sie das Transportmittel, wählen Sie eine Einheit aus dem Fracht-Kommandofenster, das angezeigt wird, und klicken Sie dorthin, wo die Einheit plaziert werden soll. Sie können Landeinheiten nur auf Gelände entladen, das diese auch normalerweise überqueren könnten.

Untergetauchte Truppentransporter können nur von Korvetten aufgespürt werden und können Einheiten ein- und ausladen, wenn sie sich gerade nicht mehr an Land befinden; währenddessen bleiben sie für alle Einheiten außer Korvetten unsichtbar.



Bulldozer

Bulldozer:

Bulldozer werden von Leichteinheitenfabriken oder Leichtbrütern erzeugt und können den Schutt zerstörter Einheiten und Gebäude aufräumen. Währenddessen gewinnen sie automatisch Rohstoffe zurück und übertragen sie an verfügbaren Laderaum.



Sheevat-Bulldozer

Die Menge an Rohstoff, die aus einem Schutthaufen gewonnen werden kann, entspricht der Hälfte der Rohstoffe, die zum Bau der zerstörten Einheit oder des Gebäudes notwendig war. War das zerstörte Gebäude eine Lagereinheit, ein Bergwerk oder ein Materialernter, gewinnt ein Bulldozer auch die gesamte Menge an Rohstoff, die das Gebäude zum Zeitpunkt der Zerstörung lagerte. Gibt es für die so gewonnenen Rohstoffe keinen Lagerraum, gehen sie für immer verloren.

Es dauert eine Runde oder ein Runden-Äquivalent, um die Trümmer auf einem Planquadrat der Spielkarte zu räumen. Dazu plazieren Sie den Bulldozer auf das zu räumende Gebiet und klicken im Kommandofenster des Bulldozers auf „Remove“ (Entfernen), oder Sie klicken auf den Bulldozer und eine beliebige Anzahl mit Schutt belegter Quadrate, womit Sie eine Räum-Warteschlange erzeugen.



Reparatureinheit

Reparatureinheiten:

Diese Menschen-Einheiten werden von Leichteinheitenfabriken erzeugt. Sie können nur Land- oder See-Einheiten und -Gebäude reparieren; sie kommen nicht nahe genug an Flugzeuge, um sie instandzusetzen. Zur Reparatur einer beschädigten Einheit oder eines Gebäude bewegen sie eine Reparatureinheit unmittelbar daneben, klicken sie im Kommandofenster der Reparatureinheit auf „Repair“ (Reparieren) und danach auf die entsprechende Einheit bzw. das jeweilige Gebäude.

Eine Reparatur verbraucht die maximale Anzahl an Geschwindigkeitspunkten sowohl der beschädigten Einheit als auch der Reparatureinheit. Hat sich eine der beiden Einheiten in der aktuellen Runde schon bewegt oder durch andere Aktionen Geschwindigkeit verbraucht, wird die Reparatur in der darauf folgenden Runde weitergeführt und verbraucht dabei die restlichen nötigen Bewegungspunkte, bis die Reparatur abgeschlossen ist. Ein Gebäude ist funktionsunfähig, solange es repariert wird.

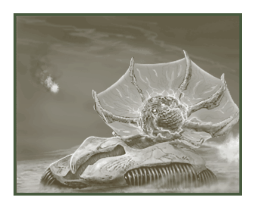
Denken Sie daran, daß Sie Spawn auch in Ihren eigenen Einheiten brüten können. Äußerst gut für die Moral.



Scanner

Scanner:

Dies ist eine mobile Radarplattform ohne Angriffsfähigkeit. Sie wird von Schwereinheitenfabriken oder Schwerbrütern erzeugt und kann sich recht schnell bewegen. Ihre Scanfähigkeit ist sehr gut und nützlich, um gegnerische Einheiten aufzuspüren, so daß die eigenen Gefechtseinheiten sie dann angreifen können.



Sheevat-Scanner

LUFTEINHEITEN

Lufteinheiten werden von Lufteinheitenfabriken oder Luftbrütern erzeugt und können jede Art von Gelände überfliegen. Sie landen nur für Reparaturen oder Upgrades. Transportflugzeuge „landen" nicht, wenn sie Fracht ein- oder ausladen. Reparaturen und Upgrades werden in Hangars oder Nestern durchgeführt.

Lufteinheiten bewegen sich im Vergleich zu anderen Einheiten sehr schnell. Flugzeuge mit Angriffsfähigkeit können in jeder Runde so häufig wie möglich angreifen (je nachdem, wie viele Schüsse pro Runde ihnen zur Verfügung stehen), unabhängig davon, wie weit sie sich bewegt haben. Weitere Informationen zu Bewegung und Feuern finden Sie in den Abschnitten zu Beginn dieses Kapitels.

Lufteinheiten können nur von Luftabwehrtürmen oder -kapseln, von mobiler Luftabwehr, Jäger und Eskorten angegriffen werden.

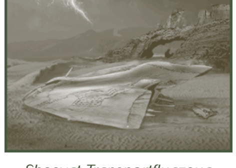
Lufteinheiten können nur die Arten von Zieleinheiten angreifen, die in ihren Beschreibungen unten angegeben sind.



Transportflugzeug

Transportflugzeug:

Diese schnelle Einheit kann bis zu 3 Landeinheiten gleichzeitig befördern. Ein Transportflugzeug landet nicht, um Einheiten ein- oder auszuladen, so daß es während dieses Vorgangs nicht wie eine Bodeneinheit angegriffen werden kann. Zum Beladen eines Transportflugzeuges klicken Sie auf „Load" (Laden) in seinem Kommandofenster und danach auf die Einheiten, die Sie einladen möchten. Dies geht auch, indem Sie im Kommandofenster der Einheit „Enter" (Einfahren) wählen und danach auf das Transportflugzeug klicken.



Sheevat-Transportflugzeug

Zum Entladen eines Transportflugzeuges markieren Sie es, wählen Sie eine Einheit aus dem Fracht-Kommandofenster, das sich öffnet, und klicken Sie auf die Stelle, an der die Einheit abgesetzt werden soll. Sie können eine Einheit nicht auf eine andere entladen oder auf ein Gelände, das sie normalerweise nicht überqueren kann.



AWAC

AWAC:

Die ausgezeichnete Scanfähigkeit und die hohe Geschwindigkeit machen dieses Flugzeug zu einem großartigen Luftraum-Späher. Diese Einheit verfügt über keine Angriffsfähigkeit.



Sheevat-AWAC



Jäger

Jäger:

Dies ist eine sehr schnelle Lufteinheit, die nur auf andere Lufteinheiten feuern kann.



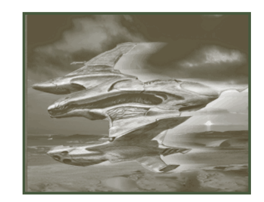
Sheevat-Jäger



Bomber

Bomber:

Dies ist ein recht schnelles Flugzeug, das nur Gebäude sowie Land- und See-Einheiten angreifen kann, einschließlich U-Boote. Concord-Jagdbomber sind etwas robuster als ihre Menschen-Gegenstücke, reparieren sich selbst, gewinnen Erfahrung im erfolgreichen Gefechtseinsatz und kosten mehr.



Sheevat-Jagdbomber

SEE-EINHEITEN

See-Einheiten werden von Werften oder Seebrütern erzeugt und können nur Gewässer überqueren. Schiffe müssen für Reparaturen oder Upgrades in ein Dock oder einen Seebunker geladen werden, obwohl sie bei Menschenvölkern auch von Reparatureinheiten instandgesetzt werden können.

Außer Eskorten können keine Schiffe Lufteinheiten angreifen. Sie können jedoch alle sichtbaren See- und Landeinheiten und -Gebäude angreifen, die innerhalb ihrer Reichweite liegen.

Bei Runden- und Simultanzug-Spielen können Schiffe mit Feuerfähigkeit nicht immer feuern und sich in derselben Runde bewegen. Ob sie feuern können, hängt von der Anzahl der Schüsse ab, die sie pro Runde erhalten, und davon, wie weit sie sich schon bewegt haben. Weitere Informationen zu Bewegung und Feuern finden Sie in den Abschnitten zu Beginn dieses Kapitels.

Biobombenschiff:

Dies ist die Sheevat-Entsprechung zum Flugkörperschiff. Es kann mit seinen rüstungszersetzenden Biobomben Schiffe, andere Einheiten, die Wasser überqueren, sowie Zielobjekte am Ufer angreifen. Eine Biobombe betrifft nicht nur das direkte Zielobjekt, sondern auch alle gegnerischen Einheiten, die sich in dessen Nähe befinden.



Biobombenschiff

Psi-Spawn arbeiten am besten zusammen mit vielen anderen Spawn. Ein ausgeprägter Herdentrieb.


Korvette

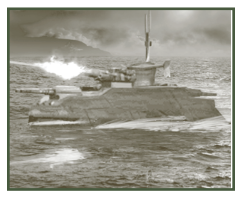
Korvette:
Dieses Hochgeschwindigkeitsschiff ist mit Torpedos und Sonar ausgerüstet. Korvetten können jede See-Einheit innerhalb ihrer Reichweite angreifen. Sie können untergetauchte gepanzerte Truppentransporter, U-Boote und Seeminen aufspüren und angreifen.


Sheevat-Korvette


Eskorte

Eskorte:
Dies ist ein Hochgeschwindigkeitsschiff mit gutem Radar, das nur Lufteinheiten angreifen kann.


Sheevat-Eskorte


Kanonenboot

Kanonenboot:
Ein Kanonenboot ist ein Schiff mit schwerer Rüstung und einer wuchtigen Kanone, das Schiffe und Uferziele innerhalb seiner Reichweite angreifen kann. Concord-Kanonenboote sind leistungsstark, selbstreparierend und gewinnen Erfahrung im Gefechtseinsatz.


Sheevat-Kanonenboot


Flugkörperschiff

Flugkörperschiff:
Diese Menschen-Einheit hat eine große Reichweite sowie eine große Angriffsstärke. Sie kann zum Angriff auf Schiffe, auf andere Einheiten, die Wasser überqueren, sowie auf Uferziele eingesetzt werden.


Seemine

Seemine:
Ähnlich wie Tretminen werden Seeminen von Seeminenlegern gelegt und detonieren bei Kontakt, wobei nur die Einheit betroffen wird, die auf sie stößt. Sie sind für alle Einheiten unsichtbar, außer für Seeminenleger, Infiltratoren, Psi-Spawn und Korvetten. Sie explodieren nicht, wenn verbündete Einheiten oder Seeminenleger auf sie stoßen. Nur Seeminenleger können eine Seemine entschärfen, doch jede Gefechtseinheit kann sie durch einen Angriff zerstören.



Seeminenleger

Seeminenleger:

Ähnlich wie ein Minenleger kann diese Menschen-Einheit Seeminen aufspüren und entschärfen, wobei sie 1 Rohstoff aus jeder entschärften Mine gewinnt. Ist kein Lagerraum verfügbar, gehen so gewonnene Rohstoffe verloren. Er kann auch Seeminen legen, die gegnerische Einheiten, die auf sie stoßen, beschädigen. Es kostet 1 Rohstoff, eine Seemine zu legen. Ein Seeminenleger kann dann keine Seeminen mehr legen, wenn sich keine Rohstoffe mehr auf Lager befinden. Das Legen oder Entschärfen von Seeminen kostet keine zusätzlichen Bewegungspunkte.

Wollen Sie eine Seemine legen, bewegen Sie einen Seeminenleger an die gewünschte Stelle und klicken Sie in seinem Kommandofenster auf „Place“ (Plazieren). Haben Sie „Place“ (Plazieren) gewählt, können Sie auch auf eine Stelle (im Wasser) auf der Spielkarte klicken, und der Seeminenleger bewegt sich dorthin, wobei er auf seinem Weg Seeminen legt.
Zum Entschärfen einer Seemine führen Sie einen Seeminenleger auf die Mine und wählen „Remove“ (Entfernen) im Kommandofenster des Seeminenlegers. Sie können auch einfach auf die Schaltfläche „Remove“ (Entfernen) klicken. Die Einheit beseitigt dann alle Seeminen, die auf ihrem Weg liegen.



Transportschiff

Transportschiff:

Dieses Schiff kann dazu verwendet werden, bis zu 6 Landeinheiten zu befördern. Zum Einladen von Einheiten bewegen Sie das Transportschiff neben Land und klicken Sie in seinem Kommandofenster auf „Load“ (Laden). Danach klicken Sie die einzuladenden Einheiten an. Die Einheiten bewegen sich auf das Schiff zu und fahren ein, sobald sie können. Sie können Einheiten auch auf ein Transportschiff laden, indem Sie auf „Enter“ (Einfahren) in deren Kommandofenster und danach auf das Transportmittel klicken.



Sheevat-Transportschiff

Zum Entladen von Einheiten markieren Sie das Transportschiff und klicken auf eine geladene Einheit im Fracht-Kommandofenster, das sich öffnet. Klicken Sie dann auf die Stelle, an der diese Einheit abgesetzt werden sollen. Eine Landeinheit muß an Land, auf eine Wasserplattform oder eine Brücke entladen werden.



U-Boot

U-Boot:

Diese Unterwasserfahrzeuge müssen nahe an ihr Zielobjekt kommen, damit sie ihre leistungsfähigen Torpedos abfeuern können. Sie können nur von Korvetten aufgespürt werden. Sobald sie feuern werden sie für andere Einheiten eine Runde lang sichtbar. Nur Korvetten, U-Boote, Bomber und Jagdbomber können U-Boote angreifen.



Sheevat-U-Boot

FORSCHUNG UND ERWERB VON UPGRADES

Es gibt vier Möglichkeiten, wie Einheiten und Gebäude Upgrades erwerben können. Die ersten Upgrades erhalten Sie, wenn Sie ein Volk wählen; jedes Volk erhält Bonusse für gewisse Einheiten. Im Kapitel „Völker“ finden Sie genaue Informationen hierzu.

See–Einheiten sind extrem leistungsfähig. Beim Anblick einer Flotte von gegnerischen Kanonenboote wird es Ihnen kalt über den Rücken laufen.

Die zweite Möglichkeit, Upgrades zu erhalten, ist durch Erfahrung. Infiltratoren und EK-Kapseln verbessern ihre Deaktivier- oder Diebstahl-Angriffe, wenn sie Einheiten und Gebäude erfolgreich deaktivieren bzw. stehlen. Concord-Einheiten, Sheevat-Gefechtseinheiten und stationäre Geschütze der Sheevat erhalten Upgrades für ihre Statistik, wenn sie gegnerische Einheiten und Gebäude zerstören. Durch Erfahrung erlangte Upgrades werden sofort verliehen, wenn sich eine Einheit um eine Stufe verbessert. Solche Upgrades gelten nur für diese Einheit und nicht für andere Einheiten des selben Typs.

Die beiden letzten Möglichkeiten für Upgrades sind die Erforschung in Forschungszentren und Forschungsstationen und der Kauf über Goldminen und Goldernter. Upgrades aus Forschungszentren gelten für all Ihre Einheiten, inklusive der Gebäude, in deren Statistik sich der Wert befindet, für den Sie ein Upgrade erforscht haben. Forschungszentren legen die Maximalstufe von Upgrades fest, die Sie durch Goldminen erwerben können. Praktisch alle Statistikwerte der Einheiten können durch Forschungszentren und Goldminen aufgewertet werden.

Alle Einheiten oder Gebäude, die nach dem Erwerb eines Upgrades gebaut wurden (auch Einheiten, die sich noch in der Produktion befinden, wenn Sie das Upgrade erhalten) erlangen automatisch diese Aufwertung.

Einheiten, die gebaut wurden, bevor Sie ein Upgrade gekauft oder erforscht hatten, müssen sich für ihr Upgrade in ein Dock oder einen Seebunker, einen Hangar oder ein Nest oder in ein Depot oder einen Stock begeben, entsprechend dem jeweiligen Einheitentyp.

Bei Gebäuden, die erbaut wurden, bevor ein zutreffendes Upgrade erforscht oder erworben wurde, wird im allgemeinen der Upgrade-Vorgang ihrer Statistik sofort gestartet, der 2 Runden dauert; während dieses Vorgangs bleiben diese Gebäude funktionsfähig. Vorher bestehende stationäre Geschütze müssen jedoch aufgewertet werden, indem in deren Kommandofenster „Upgrade" gewählt wird. Dort können Sie auch „UPG. All" (Alle aufwerten) wählen, um alle stationären Geschütze dieses Typs auf einmal aufzuwerten. Die Aufwertung eines stationären Geschützes dauert 2 Runden, und in dieser Zeit kann das Geschütz nicht feuern.

Unabhängig von Einheit oder Gebäude werden alle relevanten Upgrades gleichzeitig angewandt. Es dauert also z.B. nicht länger, zwei oder mehr Statistikwerte aufzuwerten als nur einen.

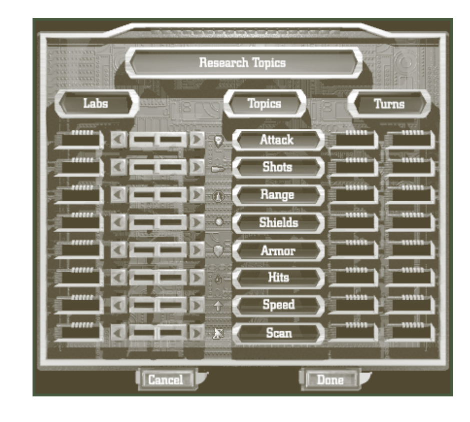
Wollen Sie einen Statistikwert durch Forschung aufwerten, wählen Sie im Kommandofenster eines Forschungszentrums „Resrch" (Forschen). Es öffnet sich das Menü „Research Topics" (Forschungsprojekte), in dem es drei Spalten gibt: „Labs" (Labore), „Topics" (Projekte) und „Turns" (Runden).

In der Spalte „Labs" (Labore) können Sie die verschiedenen verfügbaren Forschungsprojekte auf Ihre Forschungszentren verteilen. Sie können all Ihre Forschungszentren auf ein Upgrade ansetzen oder sie unterschiedliche Aufgaben verfolgen lassen. Mit den Schiebereglern in dieser Spalte können Sie Einstellungen vornehmen. Forschungszentren, die wegen Energiemangels nicht funktionsfähig sind, kann kein Forschungsprojekt zugewiesen werden.

Beachten Sie, daß Forschung Zeit braucht. Sie können die Geschwindigkeit, mit der Sie Upgrades erlangen, erhöhen, indem Sie mehrere Forschungszentren mit der gleichen Aufgabe betrauen. Forschungszentren haben eine additive Wirkung; zwei Forschungszentren, die das gleiche Upgrade erforschen, erreichen ihr Ziel doppelt so schnell wie eines alleine.

Die Spalte „Topics" (Projekte) listet alle Werte auf, die Sie durch Forschung aufwerten können. Es sind Angriff, Schüsse, Reichweite, Rüstung, Treffer, Geschwindigkeit, Scan, Kosten und Schild (nur Sheevat). Wählen Sie ein Projekt oder Projekte, indem Sie Forschungszentren mit deren Erforschung in der Spalte „Labs" (Labore) betrauen. Der Prozentsatz an Arbeit, der an einem





bestimmten Projekt schon geleistet wurde, steht neben dessen Namen.

Die Spalte „Turns" (Runden) zeigt, wie viele Runden verbleiben, bevor die Forschung an den Projekten beendet ist, basierend auf der Zahl an Forschungszentren, die an diesem Projekt arbeiten.

Wenn Sie die Forschungszentren den verschiedenen Projekten zugewiesen haben, klicken Sie auf „Done" (Fertig). Mit „Cancel" (Abbrechen) kehren Sie zum Spielbildschirm zurück, ohne Änderungen vorzunehmen.

Stellt ein Forschungszentrum aus Energiemangel den Betrieb ein, bestimmt das Spiel, welches Forschungsprojekt davon betroffen wird. Sobald das Forschungszentrum die Arbeit wieder aufnimmt, wird die Forschung an diesem Projekt fortgesetzt.

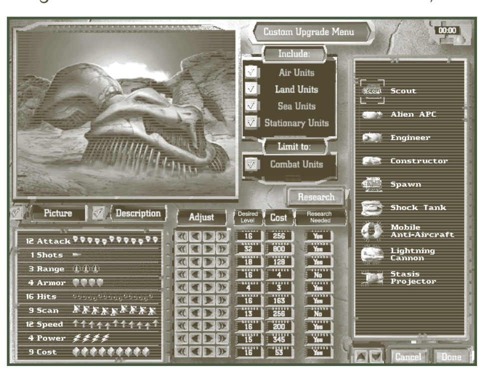
Forschungszentren arbeiten automatisch an der Aufwertung des Angriffswertes, wenn Sie die Forschungsprojekte nicht ändern.

Von Forschungszentren betriebene Forschung gilt für alle Einheiten, inklusive der Gebäude, die über den erforschten Statistikwert verfügen. Wie weit ein Wert tatsächlich verbessert werden kann, hängt ab vom Startwert (wobei der Völkerbonus eingerechnet wird) dieser Einheit. Je höher ein Wert von Beginn an ist, desto mehr kann er mit Upgrades verbessert werden. Forschungszentren alleine können Einheiten nicht aufwerten. Sie steigern nur den Maximalwert, den ein Statistikwert durch Upgrades erreichen kann.

Um Forschungsarbeiten einzustellen, stellen Sie den Schieberegler für dieses Projekt in der Spalte „Labs" (Labore) auf Null. Das Spiel merkt sich, wieviel Arbeit an einem Projekt schon geleistet wurde; sobald Sie die Arbeit an diesem Wert wieder aufnehmen, geht die Forschung dort weiter, wo sie gestoppt wurde.

Zum Erwerb eines Upgrades öffnen Sie das Kommandofenster einer Goldmine oder eines Goldernters, und klicken Sie auf „Buy UPG" (Upgrade kaufen). Damit öffnen Sie das Menü „Upgrade" .

Im Menü „Upgrade" sehen Sie eine Liste von Upgrade-Paketen. Jedes Paket erwirbt automatisch neue Technologie für die aufgelisteten Einheiten, sobald Credits verfügbar werden. Das billigste mögliche Upgrade wird zuerst ausgeführt. Sie können mehrere Pakete wählen, um Upgrades für mehrere Einheitentypen zu erwerben. Das unterste Paket, „Custom Upgrades" (Upgrade nach Maß), führt Sie zum entsprechenden Menü.



Im Menü „Custom Upgrade" (Upgrade nach Maß) sehen Sie eine Liste von Einheiten. Mit den Filterschaltflächen können Sie sich die Sie aufwerten möchten.

Wählen Sie eine Einheit. Ihr Bild, eine Beschreibung und ihre Statistik wird angezeigt. Der Infotext neben der Statistik zeigt Ihnen, ob dieser

spezielle Wert bei dieser Einheit aufgewertet werden kann, oder ob er erforscht werden muß (siehe Forschungszentren, Seite 52). Mit den Pfeilen können Sie die gewünschte Stufe für diesen Wert einstellen. Die Kosten zeigen Ihnen die Anzahl an Credits, die der Erwerb der neuen Technologie kostet.

Verfügen Sie nicht über genügend Credits, um ein Upgrade zu kaufen, sind die Pfeile neben diesem Wert deaktiviert, und Sie können nicht darauf klicken.

Upgrades, die 800 Credits oder mehr kosten würden, können nicht erworben werden. Solche Upgrades können nur durch Forschung erworben werden oder als Einzel-Upgrades bei Einheiten, die im Gefecht Erfahrung gewinnen.

Führen Sie alle gewünschten Upgrades durch, und klicken Sie auf „Done“ (Fertig), um zum Spielbildschirm zurückzukehren. Sollten Sie Ihre Meinung ändern, klicken Sie statt dessen auf „Cancel“ (Abbrechen). Beachten Sie, daß alle erworbenen Upgrades nur für die Typen von Einheiten oder Gebäuden gelten, für die sie erworben wurden.

Wenn Sie auf eine Goldmine klicken, sehen Sie in ihrem Bild, was sie momentan aufwertet bzw. ob sie zur Aufwertung der gewählten Einheiten zusätzliche Forschungsarbeiten benötigt. Sie sehen weiterhin die aktuelle Gesamtzahl an Credits all Ihrer Goldminen, über die Sie verfügen.

ALIEN-TIERE

Wenn Sie im Optionsmenü gewählt haben, daß sich in Ihrem Spiel Alien-Tiere tummeln sollen, wird Ihnen eine kleine Zahl dieser Wesen über den Weg laufen. Eenok-Babys und Eenoks sind grundsätzlich harmlos. Knibs haben Angst vor mobilen Einheiten, greifen aber, wenn sie können, gerne Ihre Gebäude an. Hopper-Robben und Schneeteufel sind überaus aggressiv. Es muß wohl nicht erwähnt werden, daß ein Tier um so stärker ist, je aggressiver es ist. In der Datei STATS.TXT auf Ihrer CD-ROM finden Sie die Statistiken für Alien-Tiere.

EIN SPIEL GEWINNEN

Unabhängig davon, welche Art von *M.A.X.2*-Spiel Sie spielen, durch definierte Ziele oder Gewinnvoraussetzungen wird festgelegt, wie Sie ein Spiel erfolgreich abschließen können. Bei Einzelmissionen oder Feldzugmissionen sind Ihre Ziele einsatzspezifisch. Sie erhalten eine Zielbeschreibung, sobald Sie eine Mission markieren. Bei anderen Spielen werden die Gewinnvoraussetzungen von dem Spieler oder der Person, die das Szenario entworfen hat, im Optionsmenü festgelegt.

Es gibt drei vom Spieler definierbare Gewinnvoraussetzungen: „Kill All Mining Stations“ (Alle Bergwerke zerstören), „Kill All Units“ (Alle Einheiten zerstören) oder „Capture the Flag“ (Flagge erobern).

Kill All Mining Stations (Alle Bergwerke zerstören): Ein Spieler, dessen gesamte Bergwerke oder Materialernter zerstört, deaktiviert oder gelähmt sind, verliert automatisch. Der zuletzt übrig gebliebene Spieler hat gewonnen.

Kill All Units (Alle Einheiten zerstören): Ein Spieler, dessen sichtbare Einheiten (d.h. ohne Infiltratoren, Psi-Spawn, getarnten Spawn, U-Boote, Minen oder untergetauchte gepanzerte Truppentransporter) und Gebäude zerstört, deaktiviert oder gelähmt sind, verliert automatisch. Der zuletzt übrig gebliebene Spieler hat gewonnen.

Capture the Flag (Flagge erobern): Bei dieser Option gibt es mehrere Zusatzparameter, die die genauen Gewinnvoraussetzungen für das Spiel festlegen: „Flag Type“ (Flaggenart), „Start Location“ (Startpunkt), „Number“ (Anzahl) und „Victory Timing“

(Gewinnzeitpunkt). Abgesehen von den anderen Einstellungen besitzt jedes Team bei „Capture the Flag“ (Flagge erobern) eine Flagge und muß die meisten oder alle Teamflaggen kontrollieren, um gewinnen zu können. Das Spiel ist nicht unbedingt verloren, wenn die eigene Flagge erobert wurde.

„Flag Type“ (Flaggentyp) kann auf „Stationary“ (Stationär) oder „Mobile“ (Mobil) gesetzt werden. Mobile Flaggen können von Landeinheiten an andere Orte gebracht werden; stationäre Flaggen können nicht bewegt werden.

„Start Location“ (Startpunkt) kann auf „At Base“ (Basis) oder „Random“ (Zufällig) gesetzt werden. Bei „At Base“ (Basis) wird die Flagge jedes Teams in der Mitte dessen erster Basis plaziert. „Random“ (Zufällig) heißt, daß die Flaggen aller Teams nach dem Zufallsprinzip auf dem Planeten verteilt sind.
„Number“ (Anzahl) kann auf „Majority“ (Mehrheit) oder „All“ (Alle) gesetzt werden. Bei „Majority“ (Mehrheit) muß ein Spieler zum Gewinn mehr als die Hälfte aller verfügbaren Flaggen erobern oder kontrollieren. Bei „All“ (Alle) muß ein Spieler zum Gewinn alle Flaggen erobern oder kontrollieren.

„Victory Timing“ (Gewinnzeitpunkt) kann auf „Hold for a Time“ (Gewisse Zeit halten), „At Capture“ (Bei Eroberung) oder auf „Return to Base“ (Rückkehr zur Basis) gesetzt werden. Dieser Parameter legt fest, wann ein Spieler, der die Bedingung „Number“ erfüllt hat („Majority“ oder „All“), bei einem Spiel „Capture the Flag“ (Flagge erobern) das Spiel tatsächlich gewinnt.

Ist „Victory Timing“ (Gewinnzeitpunkt) auf „Hold for a Time“ (Gewisse Zeit halten) gesetzt, muß ein Spieler, der eine genügend große Anzahl an Flaggen erobert hat oder kontrolliert, diese über einen bestimmten Zeitraum halten, um gewinnen zu können. Diese Zeitdauer wird vom Spiel festgelegt und hängt ab vom Spielmodus und von der Spielgeschwindigkeit (im Menü „Preferences“ (Einstellungen) eingestellt) zu dem Zeitpunkt, an dem die grundlegenden Gewinnvoraussetzungen erfüllt sind. Der Computer informiert alle Spieler darüber, wie lange es noch dauert, bis jener Spieler gewinnt. Hält er die Flaggen über diesen Zeitraum, gewinnt er das Spiel.

Ist die Gewinnvoraussetzung auf „At Capture“ (Bei Eroberung) gestellt, gewinnt ein Spieler, sobald er eine genügend große Anzahl an Flaggen erobert hat oder kontrolliert.

Die Gewinnvoraussetzung „Return to Base“ (Rückkehr zur Basis) trifft nur dann zu, wenn mobile Flaggen gewählt wurden. In diesem Fall muß ein Spieler eine genügend große Anzahl an Flaggen in seiner/-n Flaggenbasis/-basen sammeln, um den Gewinn zu erringen.

Flaggen kontrollieren: Ein Spieler erlangt Kontrolle über eine Flagge, wenn er a) eine Landeinheit oder ein Schiff neben ihr plaziert und b) kein anderer Spieler eine Landeinheit oder Schiff neben der Flagge plaziert. Die Kontrolle verbleibt bei dem letzten Spieler, der sie errungen hat, auch wenn er keine Einheiten mehr neben der Flagge hat.

Flaggen erobern: Ein Flagge muß unter Ihrer Kontrolle stehen (siehe vorhergehender Absatz), bevor Sie sie erobern können. Zum Erobern der Flagge, die sich unter Ihrer Kontrolle befindet, bewegen Sie eine Landeinheit auf das Quadrat mit der Flagge. Bei einem Spiel mit mobilen Flaggen nimmt die Landeinheit die eroberte Flagge auf.

Flaggen bewegen: Wenn Sie mit mobilen Flaggen spielen, nimmt eine Landeinheit, die eine Flagge erobert, diese automatisch auf und behält sie. Eine Einheit, die eine Flagge mit sich führt, kann sich normal herumbewegen, und die Flagge bewegt sich mit der Einheit.

Eine eroberte Flagge wird als Zielscheiben-Symbol über der sie führenden Einheit angezeigt. Dieses Symbol ist allen Einheiten innerhalb der Reichweite sichtbar, auch wenn die Einheit, die die Flagge trägt, normalerweise unsichtbar ist. Auch eine Transporteinheit, die eine Einheit befördert, die wiederum eine Flagge trägt, wird mit diesem Zielscheiben-Symbol markiert. Wird eine Einheit zerstört, wenn sie im Besitz einer Flagge war, wird die Flagge abgesetzt und kann von einer anderen Einheit aufgenommen werden.

Eine Flagge im Wasser kann nur von einer amphibischen Einheit aufgenommen werden (Späher, Ingenieur, Konstrukteur oder gepanzerter Truppentransporter).

Diese Tierchen sind nicht harmlos. Die Sheevat sollten so viele wie möglich davon ausbrüten. Mmmm, Spawn...



Hinweis: Eine Einheit kann immer nur eine Flagge aufnehmen.

Flaggen in der Flaggenbasis ablegen: Spielen Sie mit der Option „Return to Base“ (Rückkehr zur Basis), müssen Ihre Einheiten eroberte Flaggen zu Ihrer/-n Flaggenbasis/-basen bringen. Eine Flaggenbasis ist ein 2x2 Betonblock, der bis zu 4 Flaggen aufnehmen kann, eine in jedem Quadrat. Bei einem Spiel „Return to Base“ (Rückkehr zur Basis) beginnen Sie mit einer oder zwei Flaggenbasen in der Nähe Ihres ersten Bergwerks oder Materialernters; die Anzahl der Flaggenbasen zu Spielbeginn hängt von der Anzahl der teilnehmenden Spieler ab.

Will eine Einheit eine Flagge in der Flaggenbasis abliefern, muß sie sich auf einen freien Teil der Basis bewegen. Die Flagge wird automatisch in diesem Quadrat der Flaggenbasis abgelegt. Flaggen können von gegnerischen Flaggenbasen in der gleichen Art und Weise regulär erobert werden. Flaggenbasen können nicht zerstört werden.

SZENARIO-EDITOR



Mit dem Szenario-Editor können Sie Szenarien anlegen oder bearbeiten. Wenn Sie im Hauptmenü „Scenario Editor“ (Szenario-Editor) wählen, gelangen Sie zum Menü „Scenario“ (Szenario), in dem Sie folgende Optionen wählen können:

New Scenario (Neues Szenario): Legen Sie ein neues Szenario an, und bearbeiten Sie es.

Edit Scenario (Szenario bearbeiten): Laden Sie ein bestehendes benutzerdefiniertes Szenario, und bearbeiten Sie es.

Bearbeitung eines Szenarios

Nachdem Sie ein Szenario angelegt oder zur Bearbeitung geöffnet haben, gelangen Sie in den Szenario-Editor. Das Aussehen dieses Bildschirms ähnelt dem des Spielbildschirms. Sie finden die Schaltflächen „Files“ (Dateien) und „Preferences“ (Einstellungen), genauso die Ansicht-Schaltflächen: „Survey“ (Geländewert), „Status“ , „Colors“ (Farben), „Hits“ (Treffer), „Range“ (Reichweite), „Scan“ , „Grid“ (Raster) und „Names“ (Namen). All diese Schaltflächen besitzen hier die gleiche Funktion wie im Spielbildschirm. Genaueres dazu finden Sie im Kapitel „Spielbildschirm“.

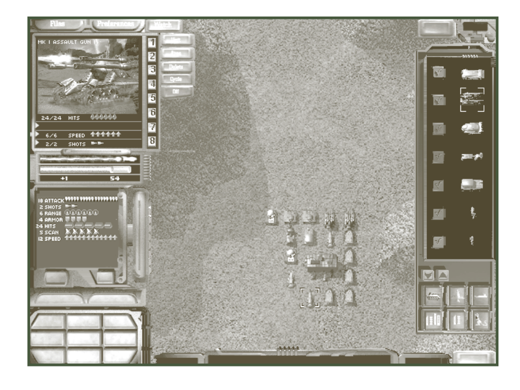
Ein Bild in der linken oberen Ecke stellt eine markierte Einheit dar; deren Statistik wird im Statusfenster unter dem Bild der Einheit angezeigt. Mit den Pfeilen neben den Statistikwerten können Sie die Attribute dieser Einheit oder des Einheitentyps für das gewählte Team ändern.

Wollen Sie ein Team wählen, klicken Sie die Teamnummer in der unteren linken Ecke des Bildschirms an.

Mit der Weltkarte in der unteren linken Ecke können Sie das Kartenfenster auf der Welt herumbewegen.

Klicken Sie auf der Weltkarte einfach darauf, worauf sich das Kartenfenster ausrichten soll.

Mit dem Schieberegler können Sie die Ansichtsgröße des Kartenfensters ändern.



Zum Plazieren von Rohstoffen klicken Sie auf „Materials“ (Material). Stellen Sie mit Hilfe der Pfeile im Statusfenster die Größe der Lagerstätte ein. Sie können an einer Stätte nicht mehr als 16 Rohstoffe unterbringen. Mit einem Klick auf die Karte wird die Rohstofflagerstätte der gewählten Größe an diesem Ort angelegt. Zum Entfernen einer Lagerstätte klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stätte, während die Schaltfläche „Materials“ (Material) gewählt ist.

Zum Plazieren von Gold klicken Sie auf „Gold“. Stellen Sie mit Hilfe der Pfeile im Statusfenster die Größe der Lagerstätte ein. Sie können an einer Stätte nicht mehr als 16 Gold unterbringen. Mit einem Klick auf die Karte wird die Goldlagerstätte der gewählten Größe an diesem Ort angelegt. Zum Entfernen einer Lagerstätte klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stätte, während die Schaltfläche „Gold“ gewählt ist.

Hinweis: Wenn Sie Bergwerke, Materialernter, Goldminen oder Goldernter plazieren, wird automatisch eine Lagerstätte von Rohstoffen oder Gold unter dem Gebäude angelegt. Die Größe der Lagerstätte entspricht der der letzten angelegten Lagerstätte dieser Ressource.

Zum Plazieren von Einheiten auf der Karte wählen Sie ein Team, indem Sie auf dessen Nummer klicken. Klicken Sie dann auf „Units“ (Einheiten) oder „Alien“ (Alien), was die entsprechende Liste an Menschen- oder Sheevat-Einheiten aufruft. Mit den Pfeilen unter der Liste können Sie sie scrollen. Wollen Sie nur aus speziellen Einheitentypen auswählen, klicken Sie die Filterschaltflächen unter der Einheitenliste an. Sie können sich mit den sechs Schaltflächen nur „Land Units“ (Landeinheiten), „Ships“ (Schiffe), „Large Buildings“ (Große Gebäude), „Small Buildings“ (Kleine Gebäude) und „Alien Animals“ (Alien-Tiere) ansehen.

Wählen Sie eine Einheit und modifizieren Sie deren Statistik nach Belieben mit den Pfeilen, die sich neben der Statistik der Einheit im Statusfenster befinden; Sie können die Statistikwerte einer Einheit nicht unter ihre Startwerte senken und sie auch nicht ohne Grenzen anheben. Die Werte für Fracht, Energie, Kosten oder Verbrauch können Sie hier nicht ändern; weitere Informationen zu den Statistikwerten finden Sie im Kapitel „Einheiten“.

Plazieren Sie die markierte Einheit oder mehrere Einheiten des gleichen Typs, indem Sie auf der Karte auf die Stelle klicken, an der Sie sie haben wollen. Zum Entfernen ungewollter Einheiten klicken Sie diese einfach mit der rechten Maustaste an, während „Units“ (Einheiten) oder „Alien“ (Alien) gewählt ist.

Wenn Sie mit der Bearbeitung des Szenarios fertig sind, kommen Sie mit „Files“ (Dateien) zum Menü „Save/Load“ (Sichern/Laden). Wählen Sie einen Platz, und sichern Sie Ihr Spiel mit „Save“ (Sichern).

Wollen Sie das Szenario später spielen, klicken Sie im Menü Neues Spiel oder in einem der Menüs „Multiplayer“ auf „Custom Scenario“ (Szenario nach Maß) oder „Load Scenario“ (Szenario laden). Laden Sie das Szenario in dem Menü „Load“ (Laden), das nun angezeigt wird.

ANHANG A: TABELLE DER GEBÄUDEFUNKTIONEN

Dieser Anhang bietet zum einfachen Nachschlagen einen Überblick über die Gebäudefunktionen. Ausführliche Beschreibungen und Informationen finden Sie im Kapitel „Gebäude“. Gebäudestatistiken finden Sie in der Datei STATS.TXT auf Ihrer CD-ROM.

Name*	Funktionen
Abwehrblock (Gußteil)	Behindert die Bewegung gegnerischer Einheiten.
Artillerieturm	Verteidigungswaffe größerer Reichweite, die keine Lufteinheiten angreifen kann.
Bergwerk (Materialernter)	Baut Rohstoffe ab und erzeugt Energie; kann 25 Rohstoffe lagern und überträgt Rohstoffe und Energie an Einheiten, die sie benötigen.
Biobombenkapsel	Verteidigungswaffe, die die Rüstung von Zielobjekten zersetzt.
Brücke	Ermöglicht Einheiten das Überqueren von Gewässern.
Depot (Stock)	Repariert Landeinheiten und wertet sie auf.
Dock (Seebunker)	Repariert See-Einheiten und wertet sie auf.
EK-Kapsel	Übernimmt die Kontrolle über bis zu eine gegnerischen Einheit; Concord-Einheiten, Sheevat-Einheiten und Gebäude sowie Infiltratoren und Infanterie sind gegen den Angriff einer EK-Kapsel immun.
Flugkörperturm	Verteidigungswaffe großer Reichweite, die keine Lufteinheiten angreifen kann.
Forschungszentrum	Erforscht Upgrades für einen besonderen Statistikwert, die für alle Einheiten und Gebäude mit diesem Wert gelten.
Gefechtsturm	Gute Verteidigungswaffe, die Lufteinheiten nicht angreifen kann.
Goldmine (Goldernter)	Baut Gold ab, wandelt Gold in Credits um und läßt Sie Upgrades mit Credits erwerben.
Hangar (Nest)	Repariert Lufteinheiten und wertet sie auf.
Kraftwerk (Energiekapsel)	Erzeugt 80 Energie; verringert Materialabbau um 8 Punkte.
Lagereinheit	Lagert bis zu 50 Rohstoffe und überträgt sie an andere Einheiten.
Leichteinheitenfabrik (Leichtbrüter)	Erzeugt Ingenieure, Späher, Reparatureinheiten, Bulldozer, gepanzerte Truppentransporter, mobile Luftabwehr, Minenleger, Infanterie, Infiltratoren und Inkubatoren.
Luftabwehr	Greift nur Lufteinheiten an.
Lufteinheitenfabrik (Luftbrüter)	Erzeugt Lufteinheiten.
Radar	Spürt gegnerische Einheiten aus großer Entfernung auf.

Name*	**Funktionen**
Schwereinheitenfabrik (Schwerbrüter)	Erzeugt Konstrukteure, Scanner, Panzer, Sturmgeschütze, Raketenwerfer Stasis-Projektoren, Biobombenraupen, Flugkörperraupen, Wandelnde Roboter, Kommando einheiten, Blitzkanonen (Sheevat-Sturmgeschütze) und Schockpanzer (Sheevat-Panzer).
Straße	Ermöglicht es Landeinheiten, sich doppelt so schnell wie über anderes Gelände zu bewegen.
Wasserplattform	Ermöglicht es Ihnen, Gebäude auf Gewässer zu plazieren.
Werft (Seebrüter)	Erzeugt alle See-Einheiten.

** Sheevat-Namen, die stark von den Menschennamen abweichen, stehen in der selben oder der folgenden Zeile in Klammern.*

ANHANG B: TABELLE DER EINHEITENFUNKTIONEN

Unten befindet sich eine Tabelle, die einen Überblick über die wichtigen Funktionen der Einheitentypen in *M.A.X.2* bietet. Eine genauere Beschreibung der Einheitenfunktionen finden Sie im Kapitel „Einheiten“. Einheitenstatistiken finden Sie in der Datei STATS.TXT auf Ihrer CD-ROM.

Einheit	**Funktionen**
AWAC	Luftraum-Späher.
Biobombenraupe	Angriffseinheit der Sheevat, die rüstungszersetzende Biobomben abschießt.
Biobombenschiff	Angriffsschiff der Sheevat, das rüstungszersetzende Biobomben abschießt.
Blitzkanone	Sheevat-Sturmgeschütz mit einem Angriff, der von Gegner zu Gegner springt.
Bomber	Flugzeug, das nur Bodeneinheiten angreifen kann.
Bulldozer	Räumt Schutt und gewinnt daraus Rohstoffe.
Eskorte	Schiff, das nur Lufteinheiten angreifen kann.
Flugkörperraupe	Menschliche Angriffseinheit mit großer Reichweite.
Flugkörperschiff	Menschliches Angriffsschiff mit großer Reichweite.
Gep. Truppentransp.	Trägt bis zu 6 Infanterie über Land oder Wasser; unter getaucht ist er nur für Korvetten sichtbar.
Infanterie	Menschen-Einheit, die Infiltratoren, Psi-Spawn und getarnte Spawn aufspürt.
Infiltrator	Menschen-Einheit, die Minen aufspürt; kann gegnerische Einheiten deaktivieren oder erobern; ist nur für andere Infiltratoren, Infanterie, Spawn oder Psi-Spawn sichtbar.
Ingenieur	Baut alle Verteidigungsstrukturen, Infrastruktur und Lagereinheiten; kann Land und Wasser überqueren.

Einheit	Functionen
Inkubator	Sheevat-Einheit, die Eier in organische Wirteinheiten legt: Infiltratoren, Infanterie, Sheevat-Einheiten und Concord-Einheiten; Eier entwickeln sich zu Sheevat-Psi-Spawn oder Spawn.
Jagdbomber	Concord-Flugzeug, das Boden und Luftziele angreift; er repariert sich selbst und gewinnt im Gefecht an Erfahrung.
Jäger	Flugzeug, das nur andere fliegende Einheiten angreifen kann.
Kanonenboot	Schiff mittlerer Reichweite, mächtiger Angriff gegen Schiffe und Uferziele; Concord-Kanonenboote reparieren sich selbst und gewinnen Erfahrung im Gefecht.
Kommandoeinheit	Sheevat-Einheit, die die Statistik verbündeter Einheiten in ihrer Nähe verbessert.
Konstrukteur	Baut alle Fabriken, Bergwerke, Wartungsbauwerke und Forschungszentren; kann Land und Wasser überqueren.
Korvette	Schiff, das U-Boote, untergetauchte gepanzerte Truppentransporter und Seeminen aufspürt; es kann alle Schiffe oder Landeinheiten innerhalb seiner Reichweite angreifen.
Minenleger	Menschen-Einheit, die Tretminen legt, aufspürt, entschärft und Rohstoffe aus ihnen gewinnt.
Mobile Luftabwehr	Landeinheit, die nur fliegende Einheiten angreifen kann.
Panzer	Einfache menschliche Angriffseinheit; Concord-Panzer können sich selbst reparieren und gewinnen an Erfahrung.
Psi-Spawn	Sheevat-Einheit, die menschlichen Infiltratoren ähnelt; kann nicht deaktivieren oder stehlen, aber verbündete Spawn tarnen; ist nur sichtbar für andere Infiltratoren, Psi-Spawn, Infanterie und Spawn; spürt Minen auf.
Raketenwerfer	Menschliche Angriffseinheit mit großer Reichweite, die alle Einheiten innerhalb von 2 Quadraten vom Zielobjekt trifft.
Reparatureinheit	Menschen-Einheit, die Landeinheiten und Schiffe repariert.
Scanner	Mobile Radarplattform ohne Angriffsfähigkeit.
Seemine	Sprengkörper, der gegnerische Einheiten schädigt, die ihn überqueren; ist nur sichtbar für Seeminenleger, Korvetten, Infiltratoren und Psi-Spawn.
Seeminenleger	Menschen-Schiff, das Seeminen legt, aufspürt, entschärft und Rohstoffe aus ihnen gewinnt.
Schockpanzer	Sheevat-Panzer mit einem Elektro-Angriff, der nur nahegelegene Einheiten betrifft.
Späher	Einheit mit hoher Geschwindigkeit, gutem Scanbereich und guter Angriffsfähigkeit; kann Land und Wasser überqueren.

Einheit	Functionen
Spawn	Sheevat-Infanterieeinheit, die nahegelegenen Spawn Statistikbonus verschafft; spürt Infiltratoren, Psi-Spawn und getarnte Spawn auf.
Stasis-Projektor	Sheevat-Einheit, die Zieleinheit lähmt; gelähmte Zielobjekte können sich 2 Runden lang nicht bewegen, nicht funktionieren und auch nicht weiter beschädigt werden.
Sturmgeschütz	Menschliche Angriffseinheit größerer Reichweite; Concord-Sturmgeschütze können sich selbst reparieren und gewinnen an Erfahrung.
Transportflugzeug	Flugzeug, das bis zu 3 Landeinheiten befördern kann.
Transportschiff	Schiff, das bis zu 6 Landeinheiten über Gewässer befördern kann.
Tretmine	Sprengkörper, der detoniert, wenn er von Gegnern berührt wird; ist nur für Infiltratoren, Psi-Spawn und Minenleger sichtbar.
U-Boot	Angriffsschiff, das nur für Korvetten sichtbar ist; nur Korvetten, U-Boote, Bomber und Jagdbomber können U-Boote angreifen.
Wandelnder Roboter	Menschen-Einheit, deren Gasangriff Sheevat-Schilde überwindet; sein Angriff wirkt nur bei Sheevat-Einheiten und -Gebäuden, Menschen- Infanterie und -Infiltratoren und Concord-Einheiten.

Produktion
Paul Kellner

Weitere Produktion
Chip Bumgardner
Ryan Rucynski

Serienproduktion
Dave Simon
Amy Mitchell

Leitung Design
Gus Smedstad

Spiel-Design
Ali Atabek
Dave Boulanger
Paul Kellner
Chris Taylor
Bernie Weir

Leitung Programmierung
Dave Boulanger

Programmierung
Bernie Weir

KI-Design und -Programmierung
Gus Smedstad

Netzwerk-Support
Erik Bethke
Dave Boulanger
Bernie Weir

Zusätzliche Netzwerk-Programmierung
Quicksilver, Inc.

Zusätzliche Programmierung
Andy Pal
Jim Gardner

Künstlerische Gestaltung
Scott Bieser

Grafiken
Tony Postma
Mike Harris
Adam Rote
Stephen Beam

Zusätzliche Grafiken
Arlene C. Somers
Chris Regalado
Mark Bergo
Mike Dean
Acorn Productions

ZUSÄTZLICHE GRAFIKARBEITEN
Flatline Studios, LLC

ACORN ENTERTAINMENT, LOS ANGELES

Produktion für Acorn Entertainment
Thad Weinlein

Leitung CGI-Animationen
Fred Kuentz

Zusätzliche CGI-Animationen
Stevan del George

Grafikleitung
Rudy Obrero

Illustrationassistenz
Deanna Ino

Zusätzliche Illustrationen
Patrick Shigetani

Konzept Coverdesign
Edemer Santos

Musik
Rick Jackson
Ron Valdez

FLATLINE-PRODUKTION
Bryand Lassiter
Seth
Glenn Israel

FLATLINE-KOORDINATION
Eric Smith

Visuelles Konzept und Story
Tony Postma

Schaffung der Welten
Steve Beam
Adam Rote

Leitung Autoren/ Design Feldzugszenarien
Chris Taylor

Autor/ Design Missionsszenarien
Dave Hendee

Dialoge
Drew Markham

Handbuch
Petra Schlunk

Handbuchredaktion
Steve Bokkes
Amy Mitchell

Handbuchdesign
Tracie D. Martin
Craig Owens

Packungsdesign
Tony Postma

Transport
Thom Dohner

Leitung Audio
Charles Deenen

Verwaltung Audio
Gloria Soto

Sound-Design
Charles Deenen
Larry Peacock
Gregory R. Allen
Sergio Bustamante II

Spielmusik
Rick Jackson
Ronald Valdez

Leitung Stimmenbesetzung
Chris Borders

Stimmen
Clancy Brown
Frank Welker
Dee Bradley Baker
Kevin Michael Richardson
Grey Delisle

Stimmenbearbeitung
Frank Szick
Kevin Fraysr

Mastering
Craig Duman

Leitung Qualitätssicherung
Chad Allison

QS-Management
Steve Victory

QS-Projektüberwachung
Cory Nelson

Tests
Steve Bokkes
Donnie Cornwell
Michael Wood
Mark Holtzclaw

QS-IS-Manager
Frank Pimentel

QS-Technik
Bill Delk
Chris Peak

Leitung Kompatibilität
Phuong Nguyen

Kompatibilität
Marc Duran
Dan Forsyth
Derek Gibbs
John Parker

Leitung Marketing
Karen Schohan

Leitung Produktmarketing
Debbie Brajevich

Produktmarketing
Dean Schulte

PR-Leitung
Kirk Green

PR-Management
Christine Nagata

Interne Koordination
Mike Wood

Leitung Flatcat Division
Ali Atabek

Entwicklungsleitung
Trish Wright

Besonderer Dank geht an unsere Beta-Tester für Ihre Anmerkungen, Vorschläge und entdeckten Bugs.

KUNDENDIENST

Sie erreichen den Technischen Kundendienst von Interplay unter der Nummer +44 (0)1628 423723.

Bei anderen Fragen wenden Sie sich bitte an

Interplay Productions Ltd
Harleyford Manor, Harleyford,
Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX,
England
Tel: +44 (0) 1628 423666
Fax: +44 (0) 1628 423777
E-Mail: europe@interplay.com

Internet: Sie erreichen Interplay per E-Mail unter der Adresse "support@interplay.com". Interplay-Demos und Programmauszüge erhalten Sie über Internet FTP-Sites. Im "World Wide Web" finden Sie uns unter: "http://www.interplay.com" oder "ftp.interlay.com".

Falls Sie ein Modem besitzen, können Sie sich auch folgendermaßen mit uns in Verbindung setzen:

Interplay Bulletin Board (BBS): Wir unterhalten rund um die Uhr ein Bulletin Board mit mehreren Leitungen für Kundenfragen, Unterstützung und Fehlerkorrekturen. Die Nummer lautet +1 714-252-2822. Die Modem-Einstellungen sind 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1. Außerdem können Sie unser Bulletin Board über das Internet erreichen: bbs.interplay.com. Dieser Service ist kostenlos (abgesehen von Telefongebühren).

BEGRENZTE GARANTIE

Sollten innerhalb der ersten neunzig Tage nach dem Kauf des Produktes irgendwelche Probleme auftreten, dann geben Sie es bitte an Ihren Händler zurück. Nach Ablauf der neunzig Tage können Sie das Softwareprogramm an Interplay Productions schicken. Sofern der Schaden nicht durch normale Abnutzung entstanden ist, wird Ihnen Interplay daraufhin Ersatz leisten. Um Ihre Software ersetzen zu lassen, sollten Sie das schadhafte Medium (mit dem Original-Etikett) in einem wattierten Umschlag einschicken und folgendes beilegen:

1) einen Scheck oder eine Zahlungsanweisung über˙10 Pfund Sterling (für Porto und Verpackung)

2) eine kurze Beschreibung des Schadens

3) die Kaufquittung oder die Adresse des Händlers

4) Ihre eigene Adresse.

Wir empfehlen, die Sendung als Einschreiben zu schicken, und zwar an folgende Adresse:

Warranty Replacements
Interplay Productions Ltd
Harleyford Manor, Harleyford,
Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX, ENGLAND

TIPS FÜR GAMER

• Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind, und nie länger als eine Stunde.
• Halten Sie ausreichenden Abstand vom Bildschirm.
• Spielen Sie nur in Räumen mit guter Beleuchtung.
• Reduzieren Sie die Helligkeit des Bildschirms, um die Kontraste zu verstärken.
• Benutzen Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.

Diese Hinweise sollen Ihnen dabei helfen, das Spielen noch mehr zu genießen und Ihre Leistung zu verbessern.

In einem Land wie Großbritannien gibt es nur 1500 Epileptiker, die auf flackernde Lichter reagieren. Nur bei diesen Personen kann es passieren, daß sie auf Computer- und Videospiele mit einem epileptischen Anfall reagieren.

DENKEN SIE IMMER DARAN: COMPUTER- UND VIDEOSPIELE SOLLEN SPASS MACHEN.

Herausgegeben von der European Leisure Software Publishers Association, Station Road, Offenham, Nr Worcestershire, WR11 5LW, England.

HINWEIS: Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Änderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch und/oder auf der CD-ROM gesehenen oder beschriebenen Produkt vorzunehmen.

INTERPLAYS WORLD WIDE WEB SITE

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich der Entwicklung innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Web Site ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Computerspieler und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Kein Hype, kein Marketing—einfach nur starke Spiele.

Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web Site immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt… und was nicht. Also nutzen Sie die Feedback-Optionen, und lassen Sie einfach mal alles raus.

Viel Spaß mit unserer Web Site! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. In den nächsten Wochen und Monaten führen wir neue, spannende Bereiche ein, die Sie entdecken können.

Also noch einmal, willkommen!“
Brian Fargo

WIE SIE UNS FINDEN

Interplays World Wide Web Site ist ein Internet-Service, der Ihnen die neuesten Informationen zu Interplay und unseren Produkten bietet.

Hier finden Sie unsere Demos, Upgrades, Produkt- und Bestellinformationen.

Suchen Sie im Internet nach:
http://www.interplay.com





Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX
Tel: +44 (0) 1628 423666 Fax: +44 (0) 1628 423777